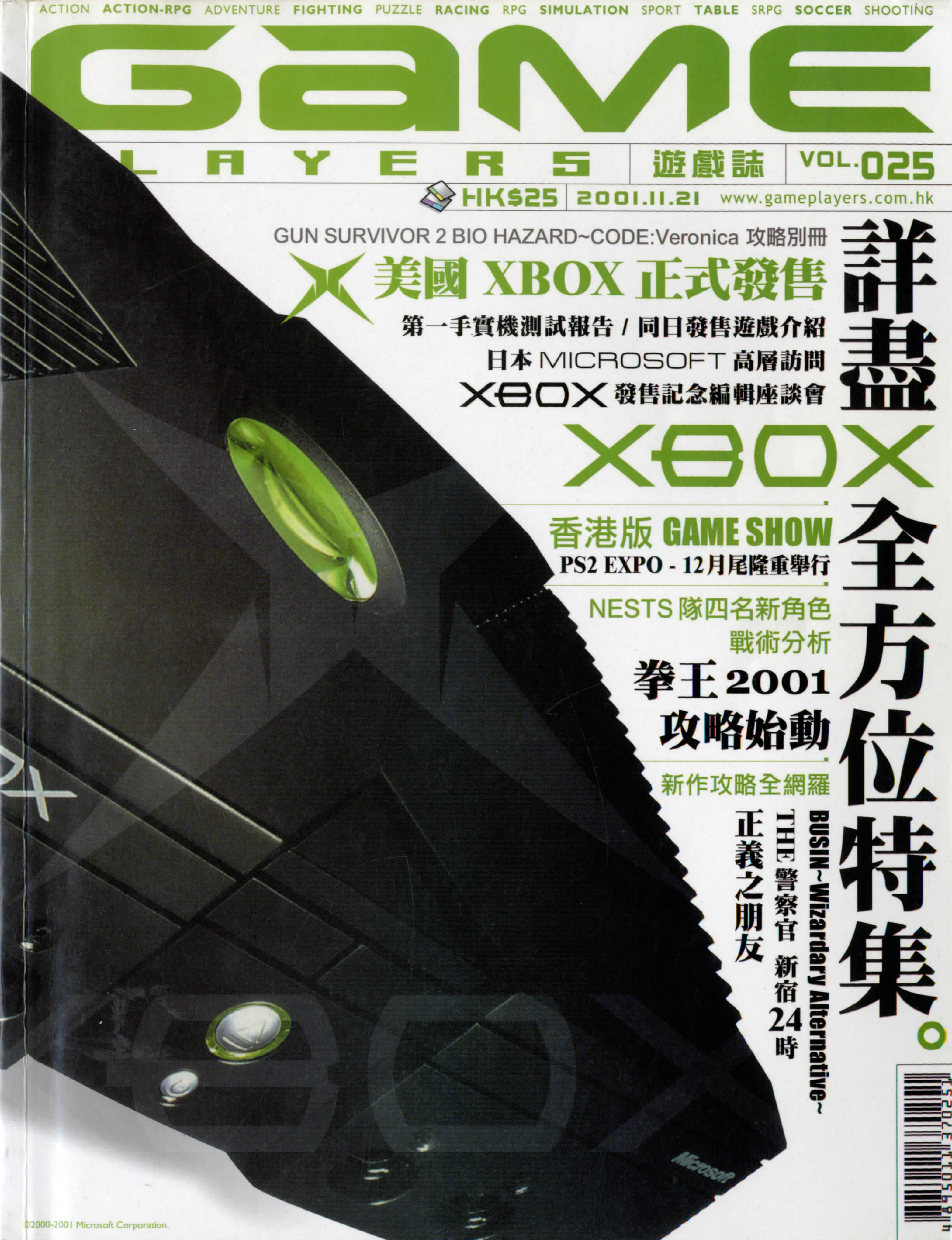


ACTION ACTION-RPG ADVENTURE FIGHTING PUZZLE RACING RPG SIMULATION SPORT TABLE SRPG SOCCER SHOOTING
GAME PLAYERS 遊戲誌 VOL.025
HK$25 2001.11.21 www.gameplayers.com.hk
GUN SURVIVOR 2 BIO HAZARD~CODE:Veronica 攻略別冊
美國 XBOX 正式發售
第一手實機測試報告 / 同日發售遊戲介紹
日本 MICROSOFT 高層訪問
XBOX 發售記念編輯座談會
詳盡 XBOX 全方位特集。
香港版 GAME SHOW
PS2 EXPO - 12月尾隆重舉行
NESTS 隊四名新角色
戰術分析
拳王 2001
攻略始動
新作攻略全網羅
BUSIN~Wizardary Alternative~
THE 警察官 新宿24時
正義之朋友
Microsoft

# hyper pcplayer

Anywhere, Anytime, Always
The leading edge of computer gaming magazine

vol 097




14 Nov, 2001 VOL.97

～帶你深入虎穴，狙擊恐怖份子
遊戲攻略Rogue Spear: Black Thorn

～群俠再度出擊，這次目標是三國？
三國群俠傳

～讓你一嚐當堡主的滋味
Stronghold

～年度足球「例牌」大作
FIFA 2002

～Civilization 3
大師名作再出鎚 改風味煥然一新

最新遊上網
Gundam Network Operation

Hyper pcplayer magazine

# 成敗 的定義

TEXT：寒武紀

微軟Xbox已於11月15日推出。

這是自七年前3DO主機失敗之後，再有美國公司推出新的遊戲主機，加上今次的主角是現時全球最富有的公司微軟，戲劇性自然更加濃厚。各界對於事情的關注程度，反映在美國各大傳媒這幾天裡的大篇幅報導之中。

今天遊戲業界裡的競爭比過去任何一段時期都要激烈，主機的高機能化以至遊戲的高度複雜化使這盤生意背後所面對的風險極為龐大。在這個世界上能夠承擔此風險的公司並不多，微軟可能是其中之一。

對於Xbox成敗的問題，業界內外的意見眾說紛紜，有人說：「PS2在全球銷量已接近二千萬部，而微軟的Xbox則才剛剛推出，微軟Xbox實難以超越新力的PS2，試問，當對手已跑近終點的時候你才起跑，你還有什麼勝算?」又有人認為：「與Xbox同日推出的遊戲作品有十幾款之多，雖然數量與質素並不一定成正比，但豐富的遊戲種類的確能夠引發玩家購機的興趣，相信在數年之後，Xbox將能廣泛普及。」

驟眼一看，這些意見一正一反、難以團合，不過，與其說這是他們對Xbox的成敗持有不同的意見，說他們對微軟有不同的期望可能更為適合，他們心目中「成與敗」的定義根本完全不同。簡言之，前者認為只有微軟將新力打敗、甚至是在日本市場稱霸，才稱得上成功；後者即認為只要Xbox能夠達到一定的普及率，便可以被稱為一部成功主機。

其中第一個觀點雖然不是完全沒有可能，但顯然是不切實際的。

## 生死鬥？

事實上，由微軟正式對外公布Xbox計劃，到今天Xbox推出，我們可以看到微軟自己亦已從這種不切實際的幻想中醒過來，將Xbox在日本的發售日推遲正是其中一個最具體的體現。微軟察覺到Xbox在日本的發展將需要面對極大的困難，推遲發售日一方面能讓她們有更多的時間作出準備，同時亦可以在這段期間全力搶攻美國市場。我們需要知道，日本市場雖然是世界第二大遊戲市場，但其所佔全球軟件銷售市場的比例亦不過是為四分之一，失去日本市場自然是一大損失，但絕對不是致命的。加上日本市場已見萎縮，但美國市場則仍然處於發展的高峰期，有預測指美國遊戲市場規模場將會以超過百分之十的速度增長。美國比日本有更大的發展潛力。

其實，這種Xbox必需「打敗」新力、「稱霸」市場的態度是沒有必要的。假如Xbox推出首年在美國的銷量能夠達500至600萬部的話，我們已經可以說微軟已經成功走出了其立足遊戲市場的第一步。

## 貫徹始終

除此之外，另一個衡量Xbox成敗的標準是其對遊戲業界未來發展所能夠產生的影響以及貢獻。微軟非常重視Xbox未來推出的網絡計劃，我們要問，Xbox是否有能力像3D遊戲推動3D技術發展一樣推動寬頻網絡遊戲的發展。假如微軟能貫徹其網絡策略、實現其對玩家的承諾，為玩家提供優質的網絡遊戲服務，這亦將是Xbox的另一大成功。

兩雄相遇，我們很自然便聯想到一場驚天動地的生死鬥，血戰沒有出現，便是「業界不景」、「不健康」的現像。我們認為，真正的情況應該是剛好相反，假如微軟真正成功的話，按照他為自己所定立的目標(註1)，理應能夠吸引更多的人接觸電視遊戲，這對於任何一間主機生產商而言都是好事，微軟與新力之間不但沒有你死我活的敵對關係，雙方更可扮演互相補足、共同發展的角色，成為業界發展的兩主要原動力。

註1：參看本期「Xbox發售大特集」中有關微軟主機戰略一部份



GAMEPLAYERS MAGAINE

# CONTENTS

GAMEPLAYERS
VOL.025

2001年11月21日
每本港幣25元

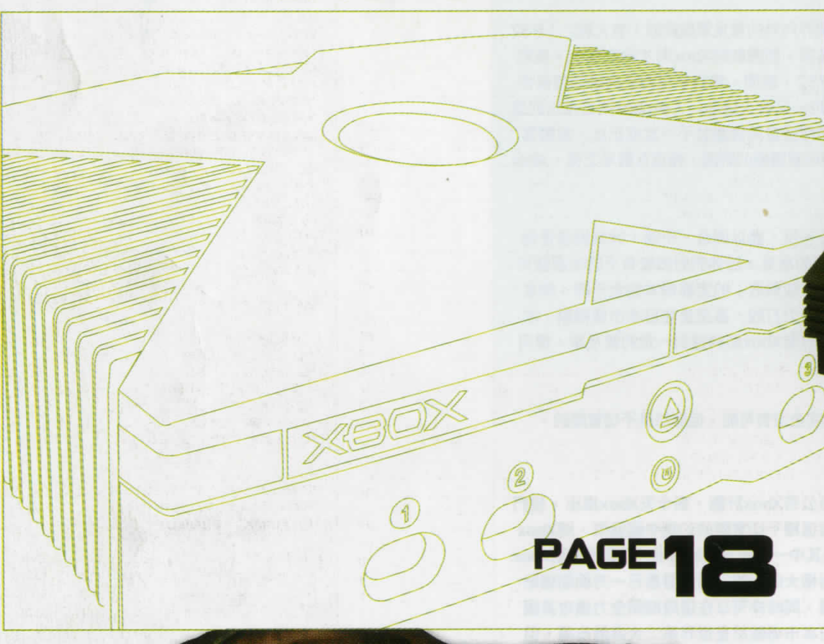


MUST READ

## MICROSOFT正式登陸家用機市場!

## XBOX發售記念17P大特集










遊戲類型解說

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ACT | 動作遊戲 | FIG | 對戰格鬥遊戲 | SLG | 模擬／育成／戰略遊戲 |
| ARPG | 動作角色扮演遊戲 | PUZ | 智力／方塊遊戲 | SPT | 體育運動遊戲 |
| AVG | 冒險／文字冒險遊戲 | RAC | 賽車遊戲 | SRPG | 戰略角色扮演遊戲 |
| ETC | 電子小說／其他類型遊戲 | RPG | 角色扮演遊戲 | STG | 射擊遊戲 |
| | | | | TAB | 桌上遊戲 |

## FEATURES



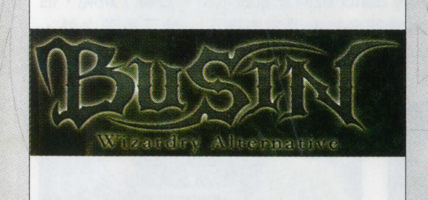
### 令特攝迷捧腹之作！






### 公僕唔易做！






### RPG遊戲始祖現代版






### 試玩版入手！



## DEPARTMENTS



## NEW GAME EXPRESS



## NOW ON SALE



## HOW TO WIN



## OTHER



## GAME INDEX





出版Cineaste internation ltd.
地址：香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心四十樓
電話：2835-8169　傳真：2285-9889

總編輯Chief editor／
時雨〉 ianmak@gameplayers.com.hk
執行編輯／
寒武紀〉 ronald@gameplayers.com.hk
編輯Editor／
MARKS〉 marks@gameplayers.com.hk
SAKURA KI〉 sakurakibc@gameplayers.com.hk
小悠〉 nanase_yu@gameplayers.com.hk
阜林三郎〉 enixc@mac.com
AINHO〉 ainho@gameplayers.com.hk
阿亮〉 tmleong@gameplayers.com.hk
小寶寶〉 nash_na@gameplayers.com.hk
KACHUN〉 kachun@gameplayers.com.hk
三☆
杉原
駐日記者／
齊九寧〉 saikunei@gameplayers.com.hk
美術設計Designer
Cally cally@gameplayers.com,hk
Andy
Fung
封面Cover design
aggo grover@gameplayers.com.hk
市務經理Market executive
Atus Ng
電腦分色
EPS production ltd · red star graphic printing · tomato express ltd.

印刷 TIMES RINGIER(HK) LIMITED
地址 11-13 Dai Kwai Street, Tai Po Industrial Estate, Tai Po, N.T. HongKong
發行 德強記書報社
地址 九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話 2720-8888

# XBOX GAMECUBE 美國正式發售!!

## 蓋茨深夜時代廣場打戲

對於微軟而言，新產品的宣傳工作自然是非常重要，而Xbox作為微軟打入遊戲主機界的頭炮、同時亦是微軟歷史上最龐大的一項投資，微軟自然希望在這一天能夠有最佳的安排。

微軟選擇了位於紐約地標之一時代廣場的Toy R Us (玩具反斗城) 作為Xbox的第一個發售點，雖然這間新建的Toy R Us原定於11月17日才正式開幕，但有關方面較早前已與微軟達成協議，於11月15日零晨12時01分提供舖內的部份場地作為第一批Xbox主機的銷售點。而且，早在14日下午三時左右門外已經有人開始排隊等候正式發售時間的來臨，到了發售前的一個小時之前，Toy R Us外已經聚集了餘千人的人龍。這些買家之中，部份更是早於去年11月已經預約了Xbox主機。





玩具連鎖店Toy R Us外一早便推滿了打算購買Xbox主機的玩家









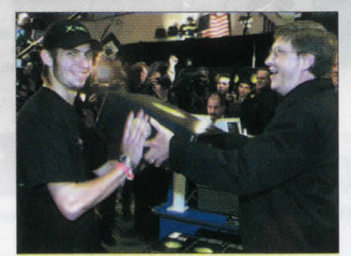
在時代廣場附近一帶幾乎到處都可以看到大型的Xbox廣告

另外，已經成為了微軟品牌的一部份的微軟總裁蓋茨，在Xbox發售日自然亦要親自出動助陣。當蓋茨到達時代廣場的時候，在場人士都拍手歡呼，引來了一陣騷動，蓋次除了與正在排隊的玩家握手之外，更為成功購買Xbox主機的買家在包裝盒上簽名留念，其中一位得到蓋茨簽名的玩家Ray Sanchez向記者表示：「我嚇了跳呢，他肯為我簽名我亦非常高興。」除了蓋茨之外，WWF摔角手The Rock亦有到場打戲。

在時代廣場的超巨型銀幕上，播放著Xbox的字樣，以及多款Xbox遊戲的剪輯片段



蓋茨亦有在場試玩Xbox主機



微軟總裁親自將第一部售出的Xbox主機交給機主



The Rock亦有在場打戲

## 首日30萬部主機速售罄

雖然微軟在Xbox發售日所按排的造勢活動算得上非常成功，但各界更關心的是Xbox的實際銷售數字是否能夠有突破性的發展。雖然官方的銷售數字可能要在稍後時間才會有正式的公布，但部份零售商表示Xbox在這一天的銷售成績非常理想，而且，由於發售日推出的Xbox主機數量由原初預計的最少60萬部減至只有約30萬部，因此完全售罄第一批Xbox主機的機會很大。

出貨量不足預計會有助11月18 日推出的美版GC的銷售成績。不過，由於美版Xbox主機的生產工場設立於鄰近的墨西哥，微軟預計工場能夠以每星期十萬部Xbox主機的出貨速度供應市場需要，而微軟的目標是在年底前售出約一百萬Xbox。

## GAMECUBE登陸美國

### 兩色主機五色手掣同日推出

另一方面，GC主機在Xbox推出之後三天亦正式在美國推出。11月18日的大清早，已有大批玩家開始在各大零售店排隊希望率先購買GC主機，其中同樣位於紐約時代廣場的Toy R Us在開始營業前已經有超過700人在門外排隊等候購機，開門後人龍更一度超過一千人。情況與三天前Xbox發售時的盛況不相伯仲。

任天堂表示，超過70萬部GC主機已於當日分發到美國各大零售商，又預計本年內會推出110萬部GC，而假如有需要的話，更可以額外提供最多20萬部GC主機。外界一直認為GC在日本的銷售表現較預期為差，GC今後在美國的發展將成為各界關注的焦點。



GC發售當日，美國其中一間主要零售商Wal-Mart內的情形。

# 聖檔檔期遊戲市場仍然熱門

對於聖誕檔期遊戲市場的走勢，不少業內人士都非常樂觀，一位分析員指出，聖誕期間電視遊戲主機及軟件的銷售額將會比原初估計更好，除了是因為Xbox以及GC兩部主機在同一期間推出激起消費者購機意欲之外，美國911襲擊之後，美國市民出外旅遊的人數相信會大幅減少，大部份人會選擇留在國內消費，而家庭娛樂正其中一種最佳的消遣方法。

# 盜版問題阻礙XBOX在港推出可能性

微軟表示，由於香港及中國等亞洲地區盜版情況仍然嚴重，現時未有計劃在這些地區發行Xbox行貨。

微軟一位發言人接受香港一份報章訪問時表示，現時亞洲地區的盜版活動雖然已有改善，但情況仍然非常普遍，在這些地區發行Xbox主機對微軟而言並沒有太大的商業效益，所以暫時不會考慮在該些地區推出Xbox主機。

翻版活動一直是阻礙主機及軟件商在港投資的主要障礙，較早前軟件商Square曾公開表示，由於其遊戲軟件在亞洲地區所帶的利益幾乎等於零，所以無意進一步發展這一區的市場。而PS2推出至今已超過年半的時間，雖然新力方面已表示會在年底前推出PS2行貨，但翻版活動一直是進一步發展香港市場背後的一大隱憂。

美國微軟方面另一位發言人亦稱，現時並沒有在亞洲地區推出Xbox的具體日程，他表示：「中國地區的消費者對於PC以及其他硬件產品的需求與商務市場相比仍然頗低。」微軟Xbox的官方網站仍證實了這一點，因為雖然微軟已定下了Xbox在歐洲、日本、澳洲等地區的發售日期，但並沒有提到中國及其他亞洲地區的Xbox發售日。




Xbox主機

雖然香港的消費者要從水貨商人購買遊戲主機並不困難，但售價是否合理、品質是否有保證等都是一大疑問，而要主機以及軟件生產商未來能夠對香港的遊戲發展作出更大的支持，還要看香港人打擊翻版的決心了。

## XBOX發售後

# 新力將加快PS3開發工作

新力總裁安藤國威接受美國傳媒訪問時表示，Xbox的推出將有可能迫使新力加快PS3的開發速度以及發售日。這是新力首次對Xbox對PS2可能帶來的威脅作正面的肯定。

## XBOX將縮短主機壽命

安藤國威表示：「Xbox對於PS2的最大威脅來自其可能改變以往一直保持穩定的業界周期。」安藤又表示他並不清楚現時PS2營運模式是否能夠繼續維持，而遊戲主機的壽命亦可能會由以往的5年減至3年。

安藤指出PS2的銷量仍然保持強勢，但安藤表示新力現正致力減低 PS2 的生產成本。

## 「有意加入手提遊戲機市場」

就安藤所言，可以估計新力認為其最大對手已經不再是任天堂，而是微軟。安藤又表示：「任天堂GC在日本的銷售成績令人失望，售出的GC主機總數只是任天堂預期中的三分之一，PS2仍然是玩家心目中的遊戲主機。」安藤又透露，雖然新力有意加入手提遊戲機市場對抗現時完全由任天堂主導的手提遊戲市場，但由於SCE總裁久多良木健認為現時應集中資源在PS2的發展之上，所以現時沒有具體開展新市場的安排。

有關後繼主機PS3的開發工作，新力較早前已宣佈與東芝以及IBM達成了一項為期5年的投資協議，三方面將會總共合資4億美元開發與PS3有關的硬件技術，新力預計PS3的核心晶片將於2004年正式投產。新力曾表示PS3將會採用革命性的晶片技術，並會將重點放在寬頻網絡以及通信等功能之上。

不過，雖然安藤承認Xbox對PS2會產生一定程度的威脅，但業界一般相信PS2仍然擁有非常大的發展潛力，並會繼續成為業界的第一領導者。



新力總裁安藤國威

由市場調查公司International Development Group剛發表的一份報告預測，到了2004年，PS2在北美的主機總數將達3400萬部 (現時為720萬部)，而Xbox則會有2000萬部的銷量、GC則為1800萬部。

# 新力香港大型遊戲展 配合PS2香港行貨正式推出

## PLAYSTATION 2 EXPO 12月舉行

SCE香港支部 (SCEH) 正式宣佈，將於本年年底前在香港推出PS2行貨，並於12月22日起一連五日於灣仔會議展覽中心舉行大型的PS2遊戲展「Playstation 2 Expo」。

PS2在日美等地區已經推出了一段日子，香港玩家一直非常關心新力方面是否會推出真正的「港版」PS2主機，今次SCEH宣佈有關的發售計劃已經落實，對於香港的機迷而言確實是一個好消息。而且，為了配合PS2主機在港推出，SCEH將於12月22日－12月26日一連5天在灣仔會議展覽中心5B展廳舉行一個大型PS2遊戲展「Playstation 2 Expo」。

今次香港遊戲展的規模非常大，單是場地面積已有15,000呎，入場人士將可以率先試玩多款仍未推出的PS2遊戲作品，主辨單位更會舉行一連串遊戲擂台，讓各位玩家進行比試，你更有機會贏取豐富獎品。

SCEH方面表示，整個PS2發售以及展覽計劃不單只是PS2主機的宣傳活動，而是希望進一步推廣香港的電子娛樂事業。

### PLAYSTATION 2 EXPO舉行詳情

| | |
|---|---|
| 舉行日期: | 12月22日～12月26日 |
| 時間: | 每日上午十時至下午六時 |
| 節目: | 遊戲比賽、歌星演唱等 (詳細節目內容另作公佈) |
| 入場費: | $25 |

網絡遊戲的未來?

# XBOX網絡通訊及語音辨識裝置

## XBOX COMMUNICATOR

微軟一直強調Xbox未來發展的一大方向是其寬頻網絡遊戲，而這個網絡的其中一個重要環節便是讓玩者與玩者在遊戲進行期間進行通訊的網絡通信裝置Xbox Communicator，最近微軟方面便公開了Xbox Communicator的最新圖片。

微軟方面表示，Xbox Communicator除了可以讓玩者透過網絡進行通訊之外，裝置又內置了一個語音辨識系統，玩者可以透過口述特定的指令在一些支援語音操作的遊戲中進行操控。

Xbox Communicator是由微軟與另一間公司Recoton合作開發的Xbox周邊設備，發售日及售價均未定。





XBOX COMMUNICATOR



這個部份將會插在Xbox手掣上



音量調教器

耳機插口以及開關

# SCE推出PS2暢銷遊戲廉價系列「MEGA HITS!」

SCE宣佈將會推出一系列暢銷遊戲的兼價版「Mega Hits!」，而系列的第一炮包括三款遊戲作品，分別是《Gram Turismo 3 A-spec》(SCE)、《鐵拳Tag Tournament》(NAMCO) 以及《鬼武者》(CAPCOM)，並預定於12月中旬推出。

「Mega Hits!」將會以銷量超過50萬套以上、廠商不限的PS2遊戲作品作為對像，並以統一的包裝以低價格出售。而首批推出的「Mega Hits!」遊戲詳細資料如下：




**Gram Turismo 3 A-spec**
發售日：12月13日
售格：4,200日圓

**鐵拳 Tag Tournament**
發售日：12月13日
售格：3,800日圓

**鬼武者**
發售日：12月20日
售格：3,980日圓

# 兩日本開發人
# 談其最新XBOX遊戲作品

Xbox已經在美國推出，令次世代主機的發售日程中只餘下日版Xbox主機一部，Xbox在日本的發展同時亦是遊戲界中最耐人尋味的一部份，以下是有份參與Xbox遊戲開發工作的兩位日本開發人的一段訪問，他們談及了其最新作品的內容。



## 稻船敬二

CAPCOM第二開發部部長
「ROCK MAN」、「鬼武者」
遊戲系列製作人

-- 為什麼將Xbox版的《鬼武者》定名為《幻魔鬼武者》?
稻船：我是考慮到Xbox版「鬼武者」的遊戲性而決定使用這個名稱的。玩過這款遊戲的朋友知道，「幻魔」是遊戲中敵人的統稱，與之相對的「鬼武者」則是指主角左馬介，這樣，《幻魔鬼武者》其實是遊戲中正邪兩方合併出來的產品，感覺上正如電影《克拿馬對克拿馬》(編註：1979年的荷李活電影，德斯汀．荷夫曼主演) 般的名字的感覺，於是我便決定在沒有背離遊戲的主體內容的前題下加上「幻魔」這個字，使用《幻魔鬼武者》的名稱，。



《幻魔鬼武者》遊戲畫面

-- 再一次著手這款遊戲的製作工作有什麼感想?
稻船：當然非常高興。PS2版《鬼武者》仍有不少不完滿的地方，而且製作過程中由於考慮到可能對銷量產生影響等種種問題，在各個方面我們都作出了保留，特別是遊戲的難易度方面，我自己便非常慬慎，所以刻意將難易度調低。

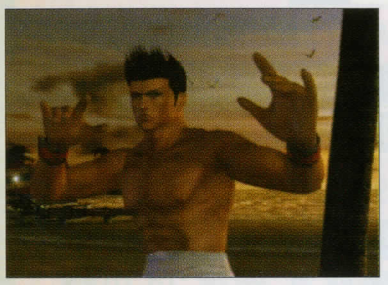
-- 亦即是說《幻魔》會提高了遊戲的難易度，但指的不只是敵人的體力較高這樣簡單吧?
稻船：當然，PS2版《鬼武者》的遊戲中，我們刻意減少了玩者在遊戲過程中需要思考的部份，基本上你只需要使用一個按鈕進行刀攻擊，然後再吸取「魂」便已經足夠了，最多也只是在危險的時候使用「戰術穀」等。但在《幻魔》中，玩者在遊戲中需要考慮的因素將會增加。例如刀斬攻擊方面，除了普通的攻擊之外，你更可以蓄積能量進行攻擊力較高的打擊，戰術穀亦提供了利用蓄積能量使出三種不同威力的戰術穀攻擊，而不會像PS2版般在任何時候都只能使出最強的戰術穀，令角色在一些場合裡浪費了戰術穀的能量。

-- 同是一款鬼武者遊戲，但為什麼《幻魔鬼武者》是一款完全不同的遊戲作品呢。
稻船：與PS2版《鬼武者》相比，在遊戲性方面強化了許多。當開發人員完成開發工作之後讓我試玩的時候，我亦感到非常有趣。其實我自己亦不是很出色的玩家，對於我最適合的難度，對於我的製作人員而言卻覺得太過容易了，我對他們說，你們可以按照你們的理想去進行開發工作，所以你們會體驗到另一種感覺。

-- 哪魔對於未玩過《鬼武者》便接觸《幻魔鬼武者》的人而言，難度不是更高嗎?
稻船：我想這些人會是少數呢。我自己設想的Xbox遊戲玩家之中，只擁有Xbox一部主機的人只屬少數，大部份Xbox的玩家都是已經擁有PS2的人，他們希望尋求更多更大的刺激，這便是我個人想像中的Xbox玩家，我想這些人與過去Saturn的玩家相近。另外，我覺得假如你可以先完成《鬼武者》再玩《幻魔》的話可能會更體驗等《幻魔》的趣味性，因為你會直覺地跟隨著玩《鬼武者》的路線進行遊戲，但在《幻魔》中，這些舊路線可能已經成為一個一個的陷阱，並遇到你原先沒有預計會出現的敵人，你們可能會嚇一跳呢。

-- 幻魔中有沒有加入新的遊戲故事內容?
稻船：遊戲故事基本上是相同的，不過《幻魔》中將會出現一個新的「塔」，而在這個塔裡展開的故事即是新的，不過這部分對於整體遊戲故事沒有太大的影響。

-- 外界對於DOA3都有很高的評價，但其實有沒有任何內容是你們因為某些原因而未能加進遊戲之中呢。
板垣：很可惜，在現實世界裡我們需要面對時間上的限制，我希望將DOA3製作成全球最出色的格鬥遊戲，我和我的開發人員手頭上有一系列心目中希望在遊戲中實現的新元素，但我們事實上沒法在有限的時間裡將所有這些新意念加入遊戲裡面，我不打算透露這些新的遊戲內容，但這包括新的遊戲模式和新的遊戲概念。



《Dead or Alive 3》遊戲畫面

-- 你曾經表示過DOA3不能夠在沒有降低遊戲質素的情況下移植到PS2之上，有一些開發人就曾經反對你的說法，他們甚至聲稱可以自願為你做這項移植工作，將DOA3移植至PS2及GC上，並證明你的說法是錯的，你對此說法有什麼回應?
板垣：首先，我願意提供一個優厚的條件給持這種觀點的開發人員讓他們進行移植工作，但無論如何，我很清楚的事實是，你們沒有可能將DOA3移植至PS2同時沒有降低遊戲的質素。雖然在GC上實行DOA3有較大的可行性，但似終不及Xbox般優異，其中一個最主要的原因是，這部主機沒有硬碟裝置。

-- 我們注意到在DOA3中你更注重背景，例如樹、牆和其他景物等在格鬥過程中所扮演的角色，你是否認為這是未來3D格鬥遊戲的發展方向?
板垣：你不是也期望這樣嗎? 為什麼製作一些3D格鬥遊戲同時不把身邊環境的物件作為可以與玩者互動的遊戲內容看待? 我估計我的競爭對手並沒有像我一樣掌握到運用3D環境的方法。例如假如你比較DOA3開發初期的遊戲畫面以及今天的完成版，你會發現我們確實增加了許多可以與玩者進行互動的樹木。

-- 你們下一個開發計劃是什麼呢? 例如新一集《忍者外傳》(編註：即《忍者龍劍傳》系列) 等遊戲作品會不會是你們下一個作品?
板垣：多謝你不停追問我有關的問題，我亦很多謝許多朋友對這款遊戲的興趣，但我可以對所有這款遊戲的支持者說，我們不會另你們失望的，現時我所能說的就只有這些。




《忍者龍劍傳》遊戲是任天堂紅白機時代開始的一款出色動作遊戲系列。

-- 有沒有開發DOA4的計劃
板垣：我們才剛完成美版DOA3的開發工作，讓我們休息一會吧。



## 板垣伴信

TECMO執行役員
DEAD OR ALIVE系列監督

## HK RANKING 香港銷售榜



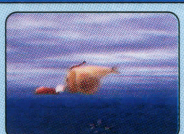
DREAM RANKING >>



**NO. 1** 本地售價：$298

### POWER SMASH 2

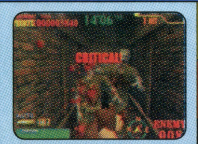
●DC ●SEGA ●SPT ●5800 日圓●2001 年11 月15 日



**NO. 2** 本地售價：$560

### SEAMAN~禁斷之寵物GAZ博士之實驗島~

●PS2 ●ASCII ●SLG ●8800 日圓●2001 年11 月15 日



**NO. 3** 本地售價：$420

### GUN SURVIVOR 2 BIO HAZARD CODE:VERONICA

●PS2 ●CAPCOM ●STG ●6800 日圓●2001 年11 月8 日

**NO. 4** THE 警察官 新宿 24 小時

●PS2 ●KONAMI ●STG ●6800 日圓●2001 年11 月15 日 本地售價：$420

| 排名 | 遊戲 | 排名 | 遊戲 |
|---|---|---|---|
| NO.5 | FIFA 2002 ROAD TO FIFA WORLD CUP<br>●GC●ELECTRONIC ARTS SQUARE●SPT●6800 日圓●2001 年11 月15 日 本地售價：$450 | NO.8 | DEAD OF ALIVE 3<br>●Xbox ●TECMO ●FIG ●49.99 美元●2001 年11 月15 日 本地售價：$550 |
| NO.6 | 超級機械人大戰 A<br>●GBA ●BANPRESTO ●SLG ●5800 日圓●2001 年9 月21 日 本地售價：$330 | NO.9 | 正義的朋友<br>●PS2●SCE●AVG●5800日圓●2001年11 月15 日 本地售價：$420 |
| NO.7 | J LEAGUE WINNING ELEVEN 5<br>●PS2 ●KONAMI ●SPT ●6800 日圓●2001 年10 月25 日 本地售價：$430 | NO.10 | 瑪莉與艾莉的鍊金術士<br>●DC ●COOL KIDS ●RPG ●7800 日圓●2001 年11 月15 日 本地售價：$450 |

## JP RANKING 日本銷售榜

DREAM RANKING >>



**NO. 1** 本週銷量：36100 累積銷量：154586

### 實戰PACHI SLOT必勝法！獸王

●PS2 ●SAMMY ●SLG ●3800 日圓●2001 年10 月25 日



**NO. 2** 本週銷量：26461 累積銷量：127760

### PIKMIN

●GC ●任天堂●ETC ●6800 日圓●2001 年10 月26 日



**NO. 3** 本週銷量：25243 累積銷量：601866

### 真・三國無雙 2

●PS2 ●KOEI ●ACT ●6800 日圓●2001 年9 月20 日

**NO. 4** 犬夜叉～戈薇之戰國日記～

●WS ●BANDAI ●AVG ●4500 日圓●2001 年11 月2 日 本週銷量：16349 累積銷量：16349

| 排名 | 遊戲 | 排名 | 遊戲 |
|---|---|---|---|
| NO.5 | J LEAGUE WINNING ELEVEN 5<br>●PS2 ●KONAMI ●SPT ●6800 日圓●2001 年10 月25 日 本週銷量：11211 累積銷量：51671 | NO.8 | 大家的 Golf3<br>●PS2 ●SCE ●ACT ●4980 日圓●2001 年7 月26 日 本週銷量：7713 累積銷量：745165 |
| NO.6 | 超級機械人大戰 A<br>●GBA●BANPRESTO●SLG●5800日圓●2001年9月21日 本週銷量：8942 累積銷量：235271 | NO.9 | LUIGI MANSION<br>●GC ●任天堂● ACT ●6800 日圓●2001 年9 月14 日 本週銷量：7240 累積銷量：198412 |
| NO.7 | 棋魂<br>●GBA ●KONAMI ●TAB ●5800 日圓●2001 年10 月25 日 本週銷量：7882 累積銷量：41359 | NO.10 | BRAVO MUSIC<br>●PS2 ●SCE ●ACT ●4980 日圓●2001 年10 月11 日 本週銷量：6336 累積銷量：46227 |

## 香港讀者期待榜 HK READER RANKING

DREAM RANKING >>



**NO. 1** 雙週票數：45 累積票數：358

### METAL GEAR SOILD 2 SONS OF LIBERTY

●PS2 ●KONAMI ●ACT ●6800 日圓●2001 年11 月29 日



**NO. 2** 雙週票數：20 累積票數：151

### 鬼武者 2

●PS2 ●CAPCOM ●ACT ●價格未定●2002 年3 月7 日



**NO. 3** 雙週票數：14 累積票數：16

### FINAL FANTASY XI Online

●PS2 ●SQUARE ●RPG ●價格未定●2002 年3 月

| 排名 | 遊戲 | 排名 | 遊戲 |
|---|---|---|---|
| NO.4 | Sega GT 2002<br>●Xbox●SEGA●RAC●價格未定●2002 年3 月 雙週票數：10 累積票數：10 | NO.5 | LEGAIA DUEL SEGA<br>●PS2 ●SCE ●RPG ●5800 日圓●2002 年11 月29 日 雙週票數：1 累積票數：4 |

## 日本讀者期待榜 JP READER RANKING

DREAM RANKING >>

**NO. 1** 2129 票

### DRAGON QUEST IV

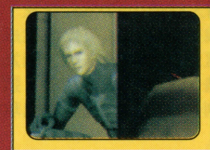
●PS ●ENIX ●RPG ●6800 日圓●2001 年11 月22 日



**NO. 2** 2056 票

### 櫻大戰 4~戀愛少女~

●DC ●SEGA ●AVG ●價格未定●2002 年3 月



**NO. 3** 1885 票

### METAL GEAR SOILD 2 SONS OF LIBERTY

●PS2 ●KONAMI ●ACT ●6800 日圓●2001 年11 月29 日

| 排名 | 遊戲 | 排名 | 遊戲 |
|---|---|---|---|
| NO.4 | FINAL FANTASY XI Online<br>●PS2 ●SQUARE ●RPG ●價格未定●2002 年3 月 1871 票 | NO.5 | 大亂鬥 SMASH BROTHER DX<br>●GC ●任天堂● ACT ●6800 日圓●2001 年11 月21 日 1691 票 |





# 香港讀者人氣榜

POP HK RANKING POPULAR
DREAM RANKING >>

NO. 1 真・三國無雙 2
●PS2 ●KOEI ●ACT ●6800 日圓 ●2001 年 9 月 20 日

NO. 2 SILENT HILL 2
●PS2 ●KONAMI ●AVG ●6980 日圓 ●2001 年 9 月 27 日

NO. 3 FINAL FANTASY X
●PS2 ●SQUARE ●RPG ●8800 日圓 ●2001 年 7 月 19 日

NO. 4 GRAN TURISMO 3 A-spec
●PS2 ●SCEI ●RAC ●6800 日圓 ●2001 年 4 月 28 日

NO.5 SILENT SCOOP 2 INNOCENT SWEEPER
●PS2 ●KONAMI ●STG ●6980 日圓 ●2001 年 10 月 18 日

NO.6 實況 WINNING ELEVEN 5
●PS2 ●KONAMI ●SPT ●OPEN 價格 ●2001 年 3 月 15 日

NO.7 Devil May Cry
●PS2 ●CAPCOM ●AVG ●6800 日圓 ●2001 年 8 月 23 日

NO.8 櫻大戰 3 ~ 巴黎正在燃燒嗎
●DC ●SEGA ●AVG ●7800 日圓(限定版 9800 日圓) ●2001 年 3 月 22 日

NO.9 ACE COMBAT 04 shattered skies
●PS2 ●NAMCO ●STG ●6800 日圓 ●2001 年 9 月 13 日

NO.10 莎木 II
●DC ●SEGA ●FREE ●7800 日圓 ●2001 年 9 月 6 日



# 日本讀者人氣榜

RANKING POPULAR
DREAM RANKING >>

NO. 1 FINAL FANTASY X
●PS2 ●SQUARE ●RPG ●8800 日圓 ●2001 年 7 月 19 日

NO. 2 櫻大戰 3~ 巴黎正在燃燒嗎
●DC ●SEGA ●AVG ●7800 日圓(限定版 9800 日圓) ●2001 年 3 月 22 日

NO. 3 DRAGON QUEST VII
●PS ●ENIX ●RPG ●7800 日圓 ●2000 年 8 月 26 日

NO. 4 真・三國無雙 2
●PS2 ●KOEI ●ACT ●6800 日圓 ●2001 年 9 月 20 日

NO.5 街
●SS ●CHUN SOFT ●AVG

NO.6 PIKMIN
●GC ●任天堂 ●ETC ●6800 日圓 ●2001 年 10 月 26 日

NO.7 XENOGEARS
●PS ●SQUARE ●RPG ●6800 日圓 ●2000 年 11 月 30 日

NO.8 FINAL FANTASY VII
●PS ●SQUARE ●RPG ●7800 日圓 ●1999 年 2 月 11 日

NO.9 TACTICS OGRE
●SFC ●任天堂 ●SLG ●1995 年 10 月 6 日

NO.10 撒爾達之傳說　時之笛
●N64 ●任天堂 ●ARPG ●6800 日圓

## 豐富獎品每期等緊你取走！

現在，只要填妥下方的表格，寄往「香港灣仔皇后大道東 248 號　萬誠保險中心 40 樓」，信封面註明「GPM RANKING」，便可為最心愛、最期待的遊戲投下一票，而且我們每期還準備一款最新原裝遊戲送給一位來信的讀者。不要猶疑了，大家踴躍寄信來投票吧！

## 香港讀者投票表格

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿　年齡：＿＿＿＿

身份證 / 護照號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿　電話：＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者人氣榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者期待榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

日本資料來源：FAMI 通 11/30 號

## 今期得獎者是林波東，可獲得 DC「POWER SMASH 2」乙隻。

微軟 Xbox 於北美正式發售了。在有新強敵加入家用硬件市場後，遊戲市場確實活躍不少。在 Xbox 發售當天，美國紐約時代廣場附近一帶一早已有顧客輪候等待購買。在首批遊戲當中，最受歡迎的作品分別是「Halo」、「Oddworld: Munch's Oddysee」和「DOA3」這三款，而銷售方面也見理想，可想而知美國人在恐佈襲擊的暗影，及經濟低迷下，並沒有太大影響購買意欲，然而當中男性購買者佔大多數。至於來到本港方面，無論主機抑或遊戲來價也非常之高，比起當時 Game Cube 推出時更趨嚴重。足此証明，本地玩家心目中對 Xbox 比起 GC 較抱有期望。期待日版推出時，令 Xbox 在全球上有更好的佔有率。(AINHO)







# GUN SURVIVOR 2 BIO HAZARD CODE:Veronica

時雨

PS2/STG/CAPCOM/6800日圓 










《GUN SURVIVOR》第一集在PS上推出時，大家對它都有不少期望。因為當時《BIO》的人氣正盛，利用它為題材製作的槍GAME又怎會不吸引？不過最後《GUN SURVIVOR》的成績實在強差人意，當中最為人垢病的是其操作方法太過複雜，基本上遊戲設計者只是將《BIO》的移動系統完全照「DUB」，根本沒有考慮過玩槍GAME所需要的是靈活性。今次《GUN SURVIVOR 2》在PS2上推出，本來筆者期望這問題會有所改善，但結果也是令人失望。雖然筆者明白到這是街機遊戲之移植，但在家用機版加入新的移動方法也不會太難吧？不過幸好GUNCON2本身的操作性已比舊GUNCON勝一籌，玩起上來總算第一集時方便少許……

本遊戲分為ARCADE MODE和DUNGEON MODE二個模式。兩者的玩法有相當大的分別。先講ARCADE MODE，這街機模式由於有NEMESIS不斷在背後追著玩者，非常緊張刺激，NEMESIS一擊必殺的恐怖感，在本模式中可說是表露無遺。爆機所需的時間也不過是半小時左右，因此很適合沒有太多時間打機的朋友。至於DUNGEON MODE，顧名思義是以行迷宮為主，其地圖之大可以和原作相比，玩者也可以像原作中一次過攜帶多種武器。感覺上就如一套第一人稱視點的《BIO》。不過這個模式缺乏了原作中解謎的要素，雖然每個MISSION都設有一個目標（例如殺清所有敵人，取得所有寶石），但玩者要做的事只是行地圖、殺喪屍，玩前了都幾悶，也缺乏原作的代入感。不過由於這模式的地圖真的很大，筆者相信如果大家認真地去玩，本模式絕對是消磨時間的佳品。

至於說到畫面，則是本遊戲的一大弱項。講真，DC版《CODE:Veronica》也比這遊戲美麗得多。遊戲本身的流暢度已經不足（30fps……在現今標準來說真是不合格），而背景的TEXTURE等也做得爛爛的，令　人幾乎以為是PSone的遊戲……筆者明白到本遊戲是低成半製作，但是由CAPCOM做出這種畫面質素真是不太應該了。

總括來說，如果玩者是追求一套射得爽快的槍GAME的話，本遊戲便不太適合你。但如果你是想感受一下《BIO》的恐怖感的話，則仍有一試的價值。

**6**

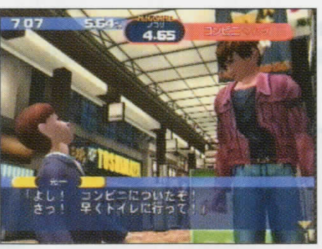
# 正義之味方

MARKS

PS2/AVG/SCEI/6800日圓 














一直以來，SCEI所推出的遊戲都會帶給玩者不同的新概念，令玩者差不多每次都能得到新鮮感，而今次的《正義之味方》亦一樣。因為以特攝片為提材的遊戲一直以格鬥或動作為主，很少會加入冒險成份，而今次不但加入真實的特攝片元素，讓玩者感受一份從未得到新鮮感。

**遊戲性**

首先，《正義之味方》同樣以真實特攝片的播放時間作為遊戲每話的限制時間，真是相當不錯。加上遊戲的目的並不是完成故事上的任何條件，而是遊戲故事以外的收視。於限制的時間內找出可以提升收視的方法，如何發展遊戲故事都是遊戲吸引的地方。此外，遊戲的表現手法亦是遊戲當中的趣味所在。

**操控方面**

基本來說，遊戲的操控上並不是太複雜，而且某些位置卻來得簡單、容易。在MINI GAME方面，帶小孩到某個指定的地方，或尋找某一個人物等等其實並不是著重操作上，反而捕小孩和貓兒的卻要求靈活地控制方向掣的，準確地按下捕捉掣。至於，戰鬥方面只求需要反射神經和對手掣按鈕分布的位置，可是用來按掣的時間會隨著話數而減低，難度亦會越來越難。

**遊戲構成**

由每話的開始至到完結，完全地依照電視特攝片的所有細緻，而加插了主題歌，完結畫面和中段廣告。不單如此，遊戲鏡頭的位置亦完全表現了特攝片的拍攝特色，讓看過特攝片或已成為特攝片迷的玩者得到非常大的樂趣。

總括來說，雖然有以上的種種優點，表現出真實特攝片的特色，但只可惜這些只能為遊戲取得部份的分數，並不能代表全部，而最大的缺點就是當中可以玩的內容太少，令遊戲變得像看電視一樣。

**7**





## THE警察官～新宿24時～



PS2/ACT/KONAMI/6800日圓
(c)2000 2001 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO

### SAKURA KI

近年KONAMI於街機上推出的體感遊戲，都很喜歡利用SENSOR來開發設計，其中《DANCING MANIA》和《PARAPARA》便是表表者。但兩者也是音樂遊戲，為照顧不好此道的人便推出《THE。警察官~新宿24時~》，現在更移植到PS2之上。先說專用SENSOR的問題，如果在光源不足的情形下使用，那麼有可能會影響感應，不過在白天玩效果會更好。至於遊戲方面，畫面已經不容致疑，而且為了增加耐玩度，爆一次機後會有街機海外版的ANOTHER STORY，已經算是很有誠意的了。

**8**

### 寒武紀

街機遊戲移植版。全新意念的體感遊戲，單是這一點已經是非常值得給它一個較高的分數，加上以在日本街頭警匪槍戰作為遊戲的主要內容，是整個遊戲都很有「實戰」的感覺，是一款不可多得的作品，亦有理由繼續推出續集。惟可能始終是家用版的關係，偵測裝置的技術仍未算十分成熟，不受控制的情況出現機會頗大，對於這種要求操作性的槍戰遊戲而言更成為了一大缺憾。

**8**

### 小悠

於街機十分有名的射擊模擬遊戲終於推出家用版了，它成功地將感應器微縮化，基本上以5000日圓的價錢做出這個效果已是十分不俗。遊戲的難度依然是在於玩者自己的迴避上，可是筆者奉勸大家，請使用更大的電視機去進行遊戲，否則不論在射擊和迴避上也會有影響。除了街機模式之外，訓練模式可以幫玩者掌握避的技巧，設計十分親切。整體來說是《TIME CRISIS II》推出後最不可錯過的槍GAME。看到別人玩的時候在蹲下起身…蹲下又飛撲到畫面外去……實在有趣（笑）。

**7**

## SEAMAN～禁斷之寵物



PS2/SLG/ASCII/8800日圓
(c)1998-2001 VIVARIUM Inc.
(c)ASCII Corporation.

### 杉原

超頂癮的一隻遊戲。SEAMAN的樣子地底不在話下，說話的抵死程度實在難以置信。雖然初期比較沉悶，但玩至SEAMAN長大後肯定會給你很多「驚喜」。而且比起上集，SEAMAN的形態變化大得多，更有女性SEAMAN，覺得上集好玩的朋友一定不能錯過。然而遊戲在育成方面的變化其實不算太大，不過單是聽到SEAMAN的精境說話已經值回票價。另外，由於遊戲需要講日文，又沒有字幕，不建議不懂日文的玩家遊玩。



**9**

### AINHO

有趣！雖然今次PS2版其實是移植自DC版本，內容並不會有太大改變，但是就加入了雌性SEAMAN可供育成。由於畫面質素提升底下，可以更清楚看到SEAMAN各種的言行舉動，牠所講的說話十分有趣，心情不好時，更會串下你、不采你。至於語音辨認方面，比起DC版改善不少，加入了很多語言，但Mic的感認能力終於有點不好。又是那一句，對於不懂日語的玩家而言，此作可能變成一款得物無所用之物。



**7**

### 阜林

還記得當年DC版時，不斷的用粗話跟這傢伙溝通，結果對所有不入耳的說話都有反應（笑）。這次PS2卻是很大的不同，真的要說一兩句日文才像樣，跟牠說DC、SEGA這些「敵手」，更沒有了之前那個的「激烈回應」。沒有了語言上的惡趣味，不過有野生SEAMAN，還有SEAWOMAN等新元素在，對於曾玩過DC版一段時日的朋友來說，這一次仍然是有不少新鮮感及「趣事」出現的。

**6**

## POWER SMASH 2





DC/SPT/SEGA/4800日圓
Original Game (c)SEGA
(C)Hitmaker/SEGA，2001

### SAKURA KI

世嘉著名街機作品的續篇，今集比上集明顯地改進了不少。首先前作被人指沒有女子選手，今集已經有收錄一些世界著名的女子選手，令到遊戲的樂趣增加了不少。第二，遊戲上集購買系統被今集育成系統所取代，而且還可以一次個育成一對男女選手，原創選手的設定亦細膩，玩者把自己設定成網球選手也可以。至於訓練過程可以透過迷你遊戲來提升能力，也可以一邊參加公開比賽，以提升自己的世界排名，絕對是個耐玩之作。

**8**

### 杉原

這隻街機移植作品，前作已經大受歡迎，第二集更經過了多方面強化。球手的動作細膩了很多，一些上集明顯救不到的球也可擊中。場地的影響亦比上集大，令球賽的變化增加不少。家用版專用的育成模式十分不俗，所有MINI GAME都極富娛樂性，創意亦十足，簡直意想不到（與坦克車對戰……）。另外亦加入了女子組，可惜不能隨意選擇，不然試試威廉斯可否與男球手抗衡也不錯（雖然筆者不大願意選用威廉斯）。



**8**

### KACHUN

作為前作強化版的《POWER SMASH 2》，繼承了前作簡單的操作方式；配合新動作「SLICE」的加入，令球賽的變化和戰術性大增。全新育成模式「WORLD TOUR」，增強了遊戲的耐玩和趣味性。畫面方面，流暢度絕對較前作有增無減，而作為背景的廣告牌亦似乎比前作做得更仔細。至於八名女角的加入，直接增加了女單、混雙遊戲之餘，亦令遊戲生色不少。喜歡前作的朋友絕對不容錯過！



**8**

## FLYING CIRCUS



PS2/SLG/Syscom Entertainment/6800日圓
(c) Syscom Entertainment Inc. 技術協力：京商株式會社

### AINHO

很難玩！不論使用專用掣或Dual Shock也感到操作很困難，要將機體完全控制你手中確實不是易事。不單如此，遊戲的Adventure Mode更可說是地獄式挑戰，難度有如一般的立體冒險遊戲一樣，尤其是當中背後突然有大石滾下來的印象深刻的場面（途中不可以Continued），而畫面方面並非太漂亮，有些地方製作馬夫，可選機體數目又不足，再加上遊戲最大致命傷一讀碟頻密兼長下，很易叫玩家放棄。整括來說，遊戲的確有一定挑戰性，如果閣下有一定忍耐性的話也一玩無妨。

**6**

### 小悠

對於這個搖控直昇機遊戲，給筆者的第一個感覺是十分馬虎……雖然說遊戲的重點是在於模擬真正的搖控直昇機玩法，可是那些背景和設計的舞台實在說不上是有心機哦！在操縱感上是頗像真的，加上一些MISSION和限時比賽模式是不錯罷了。沒有二人甚至是與CPU對戰也是令作品失色的原因之一。筆者覺得遊戲是可以開發得更好呢…當在PS2上看到「紙板樹木」時，實在是難以接受啊……

**5**

### KACHUN

筆者本身並不懂玩真實遙控模型機，故只能夠從遊戲內容、趣味性等方面作出評論。在內容上，本作尚算是多姿多彩，各種模式亦算做到豐富有趣。操作方面，真實感暫且不說，但對於不諳真實遙控機操作的筆者而言，在難易度方面絕對是相當高，有點似「左手畫圓、右手畫方」的感覺（這當然同筆者個人的能力有關）。此外，景物的真實感略嫌不足；而LOAD碟時間亦太長，令趣味性大打折扣。



**6**








# Xbox緊急解剖報告

## SONY被迫出手 PS3提早推出！？

## 《FFXI》12月有得玩！？

## 拳皇冠軍KOF 2001攻略特集

## 《KOF2000》模擬器作者專訪

ゲームプラス・遊樂誌
GAMEPLUS
console PLUS trendy weekly magazine FOR NEW INDEPENDENT BOYS ↔ GIRLS
issue 010

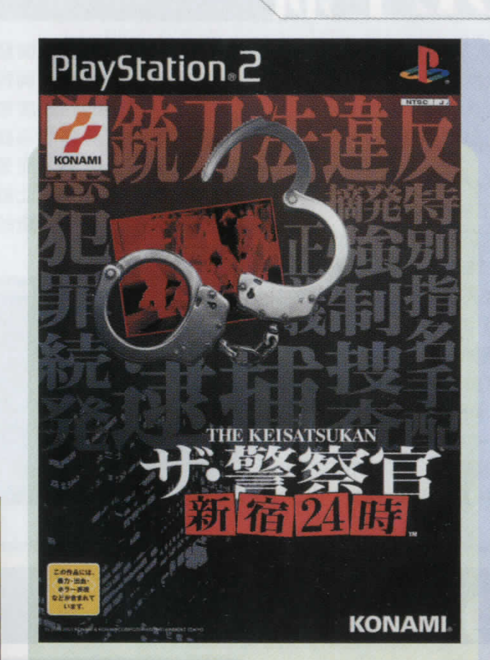


# 做差佬也要成千蚊？

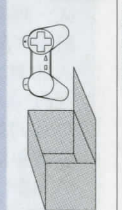
如果閣下有「蒲」機鋪的習慣，那相信定會在機鋪內見過一些人，經常玩機玩到左閃右避，又企又跪玩到身水身汗咁，冇錯，筆者講緊既就係KONAMI的街機人氣體感射擊遊戲。點解遊戲在街機上咁吸引人玩，完全因為那個特殊SENSOR，玩緊既人係遊戲中左閃右避的話，咁就真係要將身體左搖右擺，直情真係好似真既一樣。係11月15日遊戲的家用版(PS2)終於推出，由於遊戲係街機很受歡迎既關係，諗住呢隻PS2版亦會好賣。可惜事實往往係殘酷既，隻GAME一出，行過鋪頭問價錢既人就多，但係聽到個價錢走夾唔抖就仲多。無他既，隻GAME就賣四百幾蚊，個CAPTURE EYE(PS2專用SENSOR)又話要三百幾蚊，如果要買埋支槍又成二百幾，加加埋埋要成千蚊咁多，個個問完價個口就緊係「哇~」左出黎。現在香港D咁既經濟環境，購買意慾已經唔多強，現在更要人用成張金牛買一隻GAME玩，就算隻GAME幾好玩，有幾鐘意玩都好，都會「望門輕嘆」吧。幸好，大部份的商舖也估計倒有這種情況而沒有大量入貨，因此並沒有做成屯積的情況出現。

其實那個SENSOR的質數亦是不敢購買的原因，街機的價錢要十多萬一台，現在只需要一千元便能可以抬回家，這實在令人懷疑那個只值三百多元的SENSOR質數。另外，聽到一些商鋪所說，遊戲並不能對應所有舊槍，尤其是那些老翻多用途的舊槍，所以就算是因為有舊槍而購買遊戲和SENSOR的話，同樣有可能因為對應不了而被迫購買新槍的機會呢。




◆這個便是專用SENSOR「CAPTURE EYE」，售價大約三百多元



# X-BOX返唔到貨？！

二零零一年十一月十五日，全球最強的主機終於在美國面世，在本今度的東京GAME SHOW看過她的作品後，相信有不少玩家早已掏腰包落訂，主機加兩個手掣再加三隻遊戲合共五千多元(預計價錢)，會掏腰包的都是希望能盡早日玩到當今機能最強遊戲主機的人。到了出機當天，行過香港、九龍和新界的大小場，發現沒有一間商鋪有返貨，當然由美國到香港總有一段距離，不可能像日本即日出機即日有貨，所以以為過一兩天總會有。不過事情發展又不是這樣，直到星期一仍未有鋪頭有X-BOX返貨，令不少俾了訂金的人而又沒有取到機的人心急非常，不是每天走去鋪頭問的話，就會天天打電話問返貨未，最令這些玩家不滿的地方是價錢的問題，因為每間商鋪也不知水貨商會賣幾多錢，因此很多玩家都擔心會被抄價，到時即使訂了貨亦會失去預算。玩開水貨的朋友都應該知道，每次出新機都會有這種「海鮮價」的情況出現，其實都係因為人們太心急，才會造成這一種炒風。現在隨X-BOX推出的遊戲軟件並不多，最吸引人的就只有《DOA 3》，其他那些《史力加》等等作品，未必能吸引本地遊戲迷購買。如果到時未能炒得起的話，那麼價錢自自然然會作出合理的調整，到時大家一樣可以用差不多定價的價錢購買，這樣才算是個精明的消費者。








# PlayOnline

TEXT:杉原

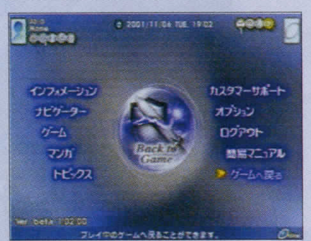
**關注近期《FF XI》的報導的讀者，相信對PlayOnline（POL）已經有初步的認識。這個將於明年春天推出的網上服務系統，會提供網路遊戲伺服器、通訊工具、漫畫、新聞閱覽等娛樂服務。而現時POL正在進行BETA TEST，就藉著此測試對POL的功能作簡單的初步介紹。**

## POL全貌

雖然收費系統等資料仍未公開，但根據SQUARE方面的發表，亦可大概清楚有關測試中的POL的基本情報。

引述SQUARE的公佈，開始BETA TEST時的人數為2000人，現在正慢慢增加人數，預計BETA TEST最終可容納數萬人的測試人員。最為人關注的《FF XI》的BETA TEST也會在12月開始進行，屆時將於日本國內發放《FF XI》的BETA VERSION予測試人員。而同時PC用的POL與《FF XI》的PC版亦在開發中，然而何時才可投入服務卻仍未得到確定。

直至現時為止，POL的開發仍在進行中，SQUARE方面預計正式投入服務時的完成度會是70%。因為網上服務的系統並沒有「完成」一回事，而是慢慢加以改良、進化，因此餘下的30%將會在投入服務後的時間繼續開發工作。

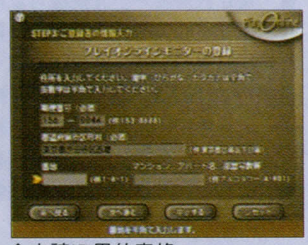


◆POL的選單畫面

## 登入手續

利用專屬數據機把PS2連接上網路，就可隨意使用POL的服務。啟動BETA TEST用的光碟後，在首次進入POL時，需要先辦理入會手續。取得POL的ID與PASSWORD，用者必須輸入姓名、住所等個人資料，經過確認之後，就會於預先接駁好的HARDDISK內INSTALL一個瀏覽POL用的軟件。在辦理入會手續的專用網頁裡取得ID與PASSWORD後，就可以正式登入POL。雖然未知正式版時會有何改動，相信基本的登入方式與BETA版應為一致。


◆專用HDD，MODEM等均為使用POL必須的配備


◆申請ID用的表格


◆正在下載瀏覽POL用的軟件

## POL內容

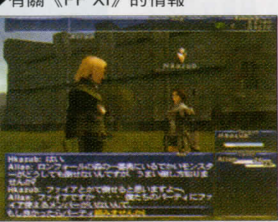
### GAME

現時可於POL上玩的遊戲只有CARD GAME《テトラマスター》，一隻以《FF IX》的CARD GAME《クアッドミスト》經改良而成的網路對戰遊戲。透過網路，玩者除了與其他玩家對戰外，更可進行交換咭片等活動。另外，有關《FF XI》的最新情報、遊戲畫面、故事設定等資料，也可在BETA版的POL中瀏覽。


◆POL的首個遊戲《テトラマスター》

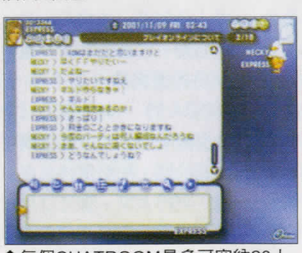

◆除對戰外亦擁有買賣咭片的功能


◆有關《FF XI》的情報


◆《FF XI》實在令人期待

### NAVIGATOR

既然是網上娛樂服務，POL的功能又豈止網路遊戲伺服器而已。在NAVIGATOR的選項中，擁有EMAIL與CHATROOM等通訊用的功能。CHATROOM有分為遊戲、新聞等多個主題，為求令用者方便，此服務支援複數登入，藉此可同時於多個區域瀏覽。POL亦配備與一般網路通訊服務相若的功能，如好友列表等，用家可透過這裡，享受網絡互動通信的樂趣。


◆每個CHATROOM最多可容納20人

### TOPICS

這裡有各式各樣的情報可供查閱。現在已投入服務的的有關於動畫《FINAL FANTASY: UNLIMITED》的情報，與《FF》系列的音樂創作人，植松伸夫先生的專欄。相信在日後POL正式開放時，將會加入更多新聞情報等消息，尤其是瀏覽關於SQUARE方面的報導，POL是最佳的選擇。


◆TOPICS提供最新最詳盡的SQUARE情報





**NOW 網上行**




# http://now.com.hk/~街機online/_現在=佢哋終於揾上門！




## 「現在打機聯盟」，各路英雄網上等你應戰。



NOW同Billybala合作搞街機online，以後想揾人同你打街機，就要快啲返屋企！而家上now.com.hk，就有Capcom街機遊戲任你打，遊戲種類應有盡有，連最經典嘅街頭霸王都準備好，一個人打又得，四個人一齊打都得，全年每日24小時，各路英雄等緊你上嚟，幾時想撩人玩就撩人玩，**而家仲免費送你足本街機CD-ROM連代幣20個**，贈品直情寄到你屋企，詳情快啲瀏覽下now.com.hk喇！

NOW網上行寬頻多媒體網站，為「網上行」寬頻客戶專享，全港首創800K全屏幕串流，配合埋「一人一寬頻計劃」，**全家上下都有自己嘅真IP地址**，同時間各自各精采，係絕無時間限制嘅超級私人看台。萬事俱備，馬上再出發。

**NOW 精選推介 now.com.hk**

**街霸系列**
- Street Fighter
- Street Fighter II - Champion Edition
- Street Fighter II - The World Warrior
- Street Fighter Zero
- Street Fighter Zero 2
- Street Fighter Zero 3

**更多精選街機**
- Pnickies (NOW用戶無限試玩)
- 1943改
- Ghosts'n Goblins
- Rockman - The Power Battle
- Carrier Air Wing

一蚊一舖，抵玩！

成功申請「**網上行**」**3M無限寬頻上網***（**$298**）送




或




或




優惠重重，更可豁免：

**• 1個月寬頻上網服務月費 • 寬頻網絡安裝費 • now.com.hk服務月費至年底#**

**仲有好介紹:「一人一寬頻計劃」，只需加$30/$100，3M/6M† 頻寬任你揀!**

**優惠期至2001年12月16日止。**

請即致電
24小時銷售熱線: **2888 1888** （後按＊字） 或親臨電訊盈科專門店，申請「網上行」寬頻吧！

* 客戶須承諾連續使用「高用量計劃」或「一人一寬頻計劃」最少18個月方可享有此優惠，詳情請向店員查詢或參閱有關服務小冊子或申請表。

# now.com.hk $30服務月費將由2002年1月1日起開始收取。

† 此乃由「網上行」網路伺服器到「高用量計劃」及「一人一寬頻計劃」客戶電腦的最高下傳速度，而最高上傳速度為256Kbps，此傳送速度可受外來因素影響而有所減低。如欲獲知下載速度資料，可瀏覽「網上行」之客戶服務網頁netvigator.com。

以上優惠/計劃以申請表上之條款及細則為準。如有任何爭議，電訊盈科互動多媒體有限公司保留最終決定權。

「網上行」寬頻服務只適用於指定住宅地區。「網上行」寬頻服務由電訊盈科互動多媒體有限公司提供。






TEXT：寒武紀

Xbox已於11月15日在美國率先推出，在本期的頭條新聞中我們已為大家報導過發售當日美國方面的情況，雖然很多人對微軟以至Xbox都作過各種各樣的批評，但Xbox究竟是一部怎樣的主機？雖然我們相信主機的成敗很大程度均決定於在這部主機上的遊戲作品是否具有號召力，但主機作為遊戲的「表演舞台」，亦意味著它對遊戲本身的可能性有最後的決定權，這亦是微軟一直強調的地方，微軟認為Xbox的高機能同時易於開發的特性，將能讓開發人員實現他們心目中的理想。在今次的Xbox發售特集中，我們除了會為大家詳細剖析有關Xbox硬件的各種知識之外，更會看一看微軟的遊戲主機戰略，以至業界到微軟加入遊戲市場的看法，看完這個特集之後，你將能夠更完全地掌握這部最強次世代主機的每一個特點。

### XBOX基本資料

開發商：微軟
發售日：11月15 (美)；2002年2月22日 (日)
價格：299美元 (美)；日本售價未定

### 基本系統構成

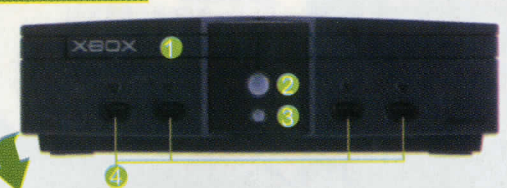
733-Mhz Pentium III中央處理器
微軟／nVIDIA共同開發250-Mhz NV2x圖像處理器X-CHIP
64MB統一記憶體架構 (Unified Memory Architecture)
2~5倍速DVD-ROM
內置8GB硬碟
10~100Mbps Ethernet Port
最多256個聲效頻道
支援Dolby Digital 5.1環繞聲
影像輸出最高解像度1920x1080
採用簡化版Windows 2000系統及Direct X8.0應用程式介面

# 正式發售大特集!!

## 硬件檢視HARDWARE

在我們更深入探討Xbox的機能之前，先讓我們看一看Xbox主機外殼的結構及各個組成部份。

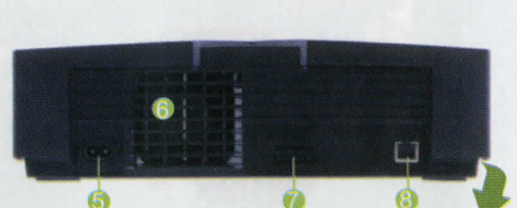
### 主機











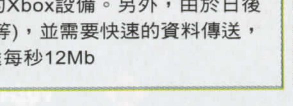

### 前方 FRONT

❶DVD碟盤
Xbox的軟件採用DVD媒體。假如你希望利用Xbox播放DVD電影的話，便「必需」另購一套播放組件 (參見後文「DVD播放組件」一欄)

❷碟盤開關按鈕及主機狀態顯示
碟盤開關按鈕周圍可以看到一輪光源，不同顏色的光源 (綠、黃、藍) 指示Xbox當時處於的不同狀態

❸電源開關及RESET按鈕
與PS2的主機電源開關鈕一樣同時具備Reset及開關功能

❹手掣插口 X 4
Xbox手掣採用現時PC上流行的USB1.1制式，但由於插頭的外形不同，所以用者仍然需要使用專用的Xbox設備。另外，由於日後會推出各種周邊設備 (例如通話裝置等)，並需要快速的資料傳送，手掣與主機之間資料傳送的帶寬高達每秒12Mb



### 後方 BACK

❺電源線插口

❻風扇通風槽

❼影像線輸出
所有Xbox的影像及音效輸出線均使用這個插口。而微軟亦同時推出一系列的影像線，包括S端子以及色差線 (參見後文「影像輸出」一欄) 等。Xbox的遊戲能夠自動偵測玩者所使用的影像輸出線並自動將遊戲畫面顯示為相應的畫質。假如你希望享受5.1ch (參見後文) 的震撼感覺，你亦可以另購數碼 (光纖) 輸出線，並接駁至支援5.1ch的影音組合

❽ETHERNET插口
可接駁至各種寬頻接駁裝置，例如有線Modem、DSL、T3等等，但使用窄頻網絡則將不能使用微軟日後推出的Xbox網絡服務。不過，用家仍然可以使用連線Cable接駁兩部Xbox主機進行連線遊戲，甚至使用日後推出的分線器實行多人對戰。有關Xbox的網絡詳情請參看後文「網絡檢定」一欄










CONTROL:



8 擴張槽A
Xbox的兩個擴張插槽除了可以插入記憶卡之外，通訊裝置等其他周邊設備亦是接駁於這個位置
9 擴張槽B
10 右TRIGGER
11 左TRIGGER



12 左ANALOG STICK及左STICK按鈕
13 BACK按鈕
14 START按鈕
15 十字方向鍵
16 右ANALOG STICK及右STICK按鈕

17 X按鈕
Xbox手掣的A、B、X、Y、黑、白六個按鈕均為Analog制式，亦即按鈕可以感應玩者按鍵時的不同「力度」。
18 Y按鈕
19 B按鈕
20 A按鈕
21 黑按鈕
22 白按鈕





◆「Quick Release」安全裝置，所謂「Quick Release」其實是指手掣線上的一個特別結構，當手掣線被猛力拉動的時候，這個裝置便會臨時斷開，這是為了避免玩者無意中過份拉動手制線而使主機被強烈震動，影響硬碟裝置的運作。

## 專用記憶卡



與DC的設計一樣，Xbox的手掣提供兩個記憶卡插槽，但由於Xbox內置硬碟，遊戲資料及進度均可儲存至硬碟之內，所以Xbox記憶卡的角色亦隨之而改變，它不再屬於必備裝置之一。記憶卡可作為與別人進行資料交換時之用。Xbox專用記憶卡內的資料容量以Block作為單位，一張記憶卡的總容量為502 Block。



◆和DC一樣，玩者可以將記憶卡插入SlotB，而在SlotA插入其他例如通訊裝置等的周邊設備

## DVD播放組件



雖然Xbox支援DVD媒體，但要播放一般的DVD媒體，用家必需另外購買一套播放組件(售價為30美元)，組件包括一個搖控器以及一個插在主機手掣插口上的紅外線信號接受裝置。



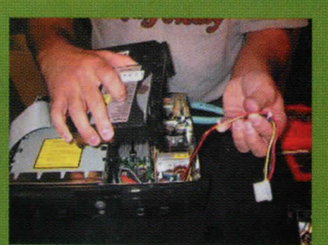
◆利用另購的遙控及接收裝置，你便可以在Xbox上播放DVD電影了

# 由XBOX拓展的遊戲世界!!

微軟一直強調，Xbox除了在機能上超越其他主機之外，其內置硬碟以及寬頻接駁口等設計均是遊戲主機史上的革命，但這些裝置具體又有什麼作用呢?

## 遊戲機中的硬碟裝置

曾被多次修改容量的Xbox硬碟，最終容量為10GB。硬碟作為一個基本儲存媒體，我們很難完完全全地概括出所有它能夠為開發者或玩家帶來的新體驗，因為這完全視乎遊戲製作人如何去將之靈活運用，他們可根據個別遊戲的需要發揮硬碟的各種可能性。在此，我們對硬碟的最為明顯的功能作出介紹。



◆ Xbox的硬碟裝置

續下頁



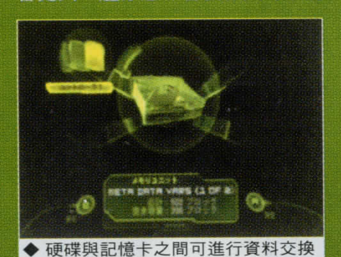


續上頁



**(1) 儲存遊戲進度／容許遊戲作更細緻的設定**

記憶卡對於許多朋友而言都是既昂貴又麻煩的儲存模式，但使用Xbox的硬碟，用家便無須另購其他儲存設備，而且，由於硬碟的容量相比起一般的記憶卡而言極為龐大，所能夠儲存的遊戲資料容量亦會更大，這亦意味著製作人可以對遊戲作出更為細緻的設定，特別是對於一些RPG、AVG (如賽馬、球會遊戲等) 等對資料容量需求較大的作品尤為適合。



◆ 硬碟與記憶卡之間可進行資料交換

**(2) 儲存遊戲細節**

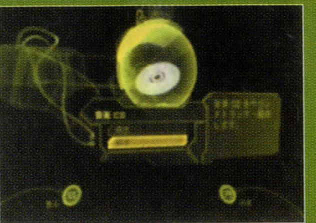
我們都試過，在遊戲中發生過的一些事件在轉眼間返回原型：例如牆上的指彈孔一會兒之後會消失、被打倒的敵人屍體自動消失等，原因除了是主機的運算機能有限，以致所能夠處理的畫面複雜程度有限之外，另一原因是來自主機記憶體容量的限制，要將這些細微的改變一一記錄，所需的容量非常龐大，硬碟正好在這方面發揮著其作用，以後我們在遊戲中的一舉一動都會對遊戲造成「永久性」的改變呢。

**(3) 減少讀碟時間**

自從遊戲主機離開了卡帶進入CD/DVD媒體之後，讀碟時間便成為了主機商、遊戲商和玩家三方面都需要面對的問題，過長和頻密的讀碟時間會在不知不覺間減低了玩者對於遊戲的熱衷程度。假如能夠在遊戲開始之前將特定的遊戲資料預先儲存在硬碟上，由於硬碟讀取速度遠較DVD-ROM為快，將能大大降低讀碟所需的時間。

**(4) CD錄音**

雖然微軟將Xbox的DVD播放功能定性為「額外」功能，但另一方面仍保留了CD的播放功能，而且更增加了一個錄音功能，Xbox內置的音訊壓縮引擎能將CD內的音效轉錄在Xbox的硬碟作為儲存，用者便可以隨時播放這些音樂檔案。Xbox的硬碟足以讓你儲存數十集CD裡的所有音樂。而且，假如遊戲軟件本身對應音效播放功能的話，你更可以播放遊戲中的背景音樂。



◆ XBOX內的CD錄音選擇畫面

# XBOX遊戲網絡結構 ━

Xbox是唯一一部內置以太網接口 (Ethernet Port) 的遊戲主機，網絡遊戲亦是微軟全盤計劃中的重點之一，事實上，微軟刻意放棄窄頻網絡，而將全副精力放在寬頻網絡上，可見微軟確實希望在這一方面領導所有其他主機廠商。事實上，微軟放棄窄頻網絡，同時亦可以說排除了窄頻網絡對遊戲設計的限制 (由Square所開發的FFXI由於需要兼顧窄頻用戶，面對的限制將較大)，微軟將能把網絡世界帶到另一個層次，並改變整個遊戲界。但具體Xbox的網絡會是怎樣的呢? 雖然現時有關Xbox網絡的資料並不多，但以下幾點則是肯定和值得大家注意的。

## 寬頻網絡

首先微軟方面只打算提供寬頻網絡的遊戲服務，亦即一般電話線或ISDN等64Kbps窄頻網絡將不是被考慮的範圍之內，而所謂的寬頻即包括ADSL (由1.5Mbps至8Mbps不等) 及光纖 (10Mbps至100Mbps不等) 等不同類型的寬頻網絡。現時微軟旗下的MSN Gaming Zone所提供的PC遊戲連線服務，在同一時間裡平均的在線人數多達十萬人以上，是現時最大的網絡遊戲服務站。

## 專用網絡

Xbox的遊戲網絡並不會使用一般的互聯網作連線，而會採用由第三網絡商 (日本方面則為NTT Communcations) 提供專用的高速網絡。這是由於普通互聯網線路質素參差不整，在對戰遊戲中便會出現不公平的情況，使用專用網絡將能提供一個更為穩定的網絡連線質素。使用專用網絡的另一個優點是，可以避免了由於使用互聯網而可能引起的安全性問題，例如主機被黑客入侵等。

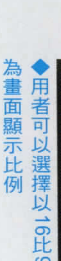
## 封閉網絡

不過，亦因為同一個原因，Xbox網絡將會是一個封閉網絡，即Xbox主機並不能與其他主機進行連線遊戲，亦即許多人一直期望的誇平台網絡遊戲在短期內仍難以實現。不過，日本微軟方面的發言人曾表示過，微軟並非完全拒斥開放式的網絡系統，封閉網絡只是一個起點，「假如日後有這樣的需求的話，開放網絡亦是沒有問題的。」(日本微軟發言人大浦博久)

# 支援HDTV

HDTV是「Hi-Definition TV」的縮寫，是指比傳統電視畫面解像度更高的高畫質電視，現時一般所謂的國際線路 (NTSC) 制式電視的螢幕由525線組成，但HDTV則有1125條，是前者的兩倍。水平像素則由720點增加2.7倍，達1920點。另外，畫面尺吋的比率亦由4比3改為16比9的闊銀幕，增加觀賞時的臨場感。





◆用者可以選擇以16比9作為畫面顯示比例

# 影像輸出線種類

### 標準AV線 (付件)



與Xbox主機標準付帶的影像線，亦是所有遊戲主機的標準影像線。

### 色差輸出組件



假如你的電視機支援色差輸入(註1)的話，你便可以使用色差接駁器，輸出比S端子更高質素、解像度更高的影像訊號。另外，此接駁器亦同時支援D端子 (註2)，但D端子Cable則需另外購買。

### RF接駁器



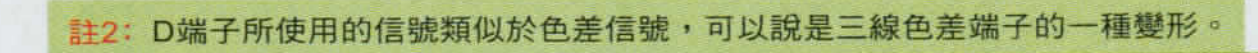
一些舊式電視由於沒有影像輸入插口，用者便需要使用這條天線接口接駁器，將主機的信號進行轉換。

### S端子AV線



配備Anlaog及Digital聲效輸出，S端子擁有比AV信號更高的畫質。

註1：色差輸出是因應DVD等高畫質媒體的需求而產生的視訊傳送方式，此制式是利用Y/Cr/Cb三條電線進行影像資料傳送，而Y/Cr/Cb則分別代表光暗度、顏色以及顏色深淺度等不同的影像資料，將這些訊號分開傳送將能減低訊號互相干擾的可能性，並得到較佳的訊號，色差將成為未來電視等顯出設備的一般輸入格式。



註2：D端子所使用的信號類似於色差信號，可以說是三線色差端子的一種變形。

# DOLBY DIGITAL 5.1ch 環繞音效 一

5.1ch是杜比數碼（Dolby Digital）的最新制式，由前、後、左、右及中五個頻道加上低音專用sub-woofer所組成，由於sub-woofer只能夠生成低音，所以被稱為0.1ch，合計為5.1ch。由於一般的電視並不支援5.1ch系統，假如要完全體驗Xbox的5.1ch機能，便需要使用其他支援5.1ch的AV機器作為擴音裝置。




◆ 在Audio設定話面中有單聲道、立體聲以及杜比立體聲三個選擇。



◆ 在一些Xbox官方刊物中可以看到AV生廠商推擴其5.1ch AV產品，未來的遊戲世界將越來越Hi-tech呢! (圖為 Pioneer的Smart Theater系列DVD 5.1ch產品。)

## CHECK !! 遊戲真的需要5.1ch嗎?

Xbox是唯一一部採用真正5.1ch環繞聲的遊戲主機，但具體而言遊戲中的5.1ch與一般的立體聲有什麼特別呢? 微軟的高新科技部部長Kenichi Akiyana便表達了他的意見。

Yutaka Haruki

◆微軟高新科技部部長 Kenichi Akiyana

「當我們最初建議開發商在遊戲中採用5.1ch的時候，許多製作人都對抱著懷疑的態度，他們說：『有這樣的需要嗎?』在Xbox上要表現出從不同方位、不同距離發出的聲音是非常簡單的事，製作人利用這個特性將能在Xbox上製作出一些我們未曾想像過的遊戲，就像遊戲從2D邁向3D的時候我們所感受的震撼一樣，現在製作人可以自由設定遊戲中的『收入裝置』的位置，而音效程式設計員的亦因此而變得更加重要。對於音效的重視是Xbox與其他主機其中一個最大的分別，我們不是要模仿電視的5.1ch效果，而是要創造一種製作人可以控制、一種互動的音效基制，我們將能看到下一個世代的遊戲世界。」

# XBOX機能完全檢定SPECIFICATION

## XBOX主基版全圖




◆ nVidia製Media Communications Processor (MCP)

◆ 打開Xbox外殼後，可以看到右方為Seagate製硬碟裝置，左方為5倍速DVD-ROM。雖然有消息指XBOX硬碟容量為8GB，但看來最後的成品仍然是10GB。另外，硬碟轉速為5,400rpm。

## XBOX主要組件介紹



◆ X-Chip覆蓋在散熱氣及風扇之下

1 微軟與nVidia共同開發的圖像處理器X-Chip覆蓋在散熱氣及風扇之下。(參考後文『圖像處理器「X-CHIP」一欄)



◆ Intel製Pentium III 733-Mhz

2 Intel的Pentium III 733-Mhz處理器亦是覆蓋於散熱氣之下，外頻為133 Mhz、內置128KB次級快存 (是PC用Pentium III處理器的一半)。

◆ Samsung製128Mbit DDR SDRAM

3 Xbox採用了4顆Samsung製128Mbit DDR SDRAM記憶體，即總容量為64MB (參考後文『64MB統一記憶體架構』一欄)。記憶體運作頻率為200 Mhz (DDR即為400Mhz)，與中央處理器之間的帶寬為6.4GB/s。

4 同樣是由nVidia所開發的多媒體晶片Media Communications Processor (MCP)，除了擔任控制手掣以及Ethernet Port等輸入輸出裝置的功能，同時亦是Xbox的聲效處理器，Xbox能夠產生最多為256條的立體聲音效頻道 (或60條3D音效頻道)。

5 接駁至8GB硬碟以及DVD-ROM的IDE接駁器。

6 100-Mbps Ethernet接駁口，可接駁至有線Modem、DSL或透過連線Cable接駁至其他Xbox主機。

7 Conexant製影像加碼器 (Video Encoder)，支援HDTV等高質素的影像輸出。






# XBOX機能概覽 一

許多人都認為Xbox是一部「PC遊戲主機」，的確，Xbox採用Intel的Pentium III處理器以及nVidia的NV2x圖像處理器，在硬件結構上幾乎與一部PC沒有太大的分別。事實上，微軟亦不太介意人們對於Xbox的這一觀感，微軟自己亦為Xbox加上簡化了的Windows 2000運作系統以及DirectX8.0應用程式介面，我們的確有理由視Xbox為一部遊戲專用的PC。對於微軟而言，這些Xbox的優點之一，因為至今為止推出過的所有遊戲主機，都採用了「專用」的硬件架構，所以每當一部新主機推出，即使開發人員過去已累積了豐富的開發經驗，亦不得不重新學習過新的製作方式，並直接影響主機推出初期遊戲的質素。微軟認為只有為開發人員提供一個開他們熟悉的開發環境，才是一個最佳的主機設計，而微軟的Windows系統以及DirectX自然是最佳的選擇。



## CHECK !! DIRECT「X」BOX

Xbox中的「X」所指的，是Xbox所採用的DirectX應用程式介面，可想而知微軟是如何看重DirectX在Xbox主機的地位。所謂DirectX，其實是微軟1995年推出、特別為方便軟件商在Windows上處理各種多媒體資料而開發的一系列命令集合，它代表了軟件與硬件之間的一個接觸介面，通過DirectX，開發人員將能更容易控制主機硬件的各個部份。例如DirectX中的Direct3D便能夠讓製作人在Windows上製作立體影像等。換言之，DirectX與Windows其實是唇齒相依的一對組合，Xbox同時採用簡化版Windows 2000運作系統 (容量只有約500KB) 及DirectX應用程式介面可以說是順理成章。

據Xbox賽車遊戲Project Gotham的發人員表示：「Xbox雖然採用了與PC相同的DirectX程式介面，但這個DirectX與Xbox硬件之間的距離更加貼近，我們很容易便可以發揮Xbox的效能。」微軟遊戲軟件開發統合部部長Ed Fries解釋：「在PC中，由於不同的硬件設置會引發許多非常棘手的問題，DirectX程式因此變得較為複雜，但在Xbox上，由於所有Xbox主機都是完全一樣的，所以許多多餘的部份都可以刪除，開發人員能夠更容易控制Xbox的硬件。」

## 64MB統一記憶體架構

Xbox與其他主機在硬件上另一大分別，在於它採用了所謂的「統一記憶體架構 (Unified Memory Architeture；簡稱UMA)」，在這個架構下，中央處理器 (CPU) 和圖像處理器 (GPU) 將共同使用同一組記憶體，亦即不會像所有其他遊戲主機 (包括GC及PS2) 般區c分主記憶體和圖像記憶體。以PS2為例，其圖像處理器Graphics Synthesizer內置了一組圖像記憶體 (容量為4MB)，與中央處理器Emotion Engine的主記憶體 (容量為32MB) 區別開來。

採用UMA的優點是遊戲製作人可以自由將總數為64MB的記憶體分配給圖像處理或中央處理器之用，開發人在有需要的時候，可以增撥更多的記憶體資源給圖像資料 (當然，中央處理器所能使用的資源相應會減少)，所以理論上，Xbox可以產生更多更複雜細緻的圖像資料，並有更佳的影像效果。與之相反，由於PS2的圖像記憶體被硬性規定為4MB，開發人員便有可能會遇到記憶體數量不足的情況，亦因為同一個原因，Xbox的記憶體數量可以是 PS2的數倍以上。

## XBOX與其他機種機能比較

| | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX |
|---|---|---|---|
| 開發商 | SCE | 任天堂 | 微軟 |
| 發售日 | 2000年3月4日 | 2001年7月14日 (日) | 2001年11月15日 (美) |
| 中央處理器 (CPU) | Emotion Engine 294.912Mhz | Gekko (Power PC) 405Mhz | Pentium III 733Mhz |
| 記憶體容量 | 32MB | 43MB | 64MB |
| 多邊形處理速度 (個/秒) | 6600萬 (理論數值) | 600~1200萬 (實效數值) | 1億2500萬 (理論數值) |
| 音效機能 | 48頻道 | 64頻道 | 256頻道 |
| 網絡功能 | 付加 | 未定 | 內置10~100Mbps Ethernet |
| 硬碟 | 付加 | 未定 | 內置8GB |
| 初期售價 | 299美元 (美) 39,800日圓 (日) | 199美元 (美) / 25,000日圓 (日) | 299美元 (美) / 未定 (日) |

## 圖像處理器「X-CHIP」

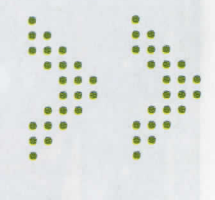
假如要說Xbox內最重要的組件，相信是由微軟與nVidia共同開發的圖像處理晶片X-Chip，其重要性甚至超越了中央處理器本身。

X-Chip由六千萬過晶體管所組成，比起Xbox內的Pentium III中央處理器的晶體管數目還要多兩倍 (註3)。X-Chip能夠每秒進行約1兆個運算程序 (參考：全球最快速的電腦，由IBM開發的ASCI White每秒可進行5兆個運算程序)，X-Chip吸取30watts的電力便能每秒在螢光幕上繪出約1億2500萬個多邊形 (即組成3D圖像的三角形)，數目是PS2的理論最大值 (每秒6600萬個多邊形) 的兩倍。以現時一般的電視遊戲機每秒生成60個畫面計算，Xbox在每一個遊戲畫面上最多便能夠繪畫210萬個多邊形，與現時荷李活所電腦特技所使用的技術相若。在史匹堡電影《朱羅紀公園》中，製作人只需使用約30萬個多邊形便能夠描繪出一條可以亂真的速龍圖像，而且當時每一格菲林均需要在一部專業圖像處理工作站上花費數小時才能生成)，但今天，Xbox便能夠以「實時」在每一個畫面上繪出六頭 (210萬 / 30萬) 這些速龍影像。

註3：不過，生產處理器是一項極為困難的工作，處理器內的晶體管數目越多，產生問題的機會便越大，較早前nVidia宣布將Xbox GPU的時脈由300Mhz減至250Mhz，其中一個可能的原因正是與生產工作有關，較低的時脈將有效提高生產效率。







◆ Xbox支援多重紋理處理，即可以在一個處理過程中為多邊形貼上最多8種紋理圖像，大大增加了3D影像的真實感。像《Halo》中極富有質感的金屬物質便是採用多重紋理處理才能夠實現的效果。

# 微軟的主機戰略STRATEGY

微軟一直被批評對於日本遊戲市場的認識並不足夠，事前的市場調查等準備工夫亦不足。Xbox在日本的發售日為明年2月22日，究竟微軟期望Xbox能夠達到哪一個目標？又有什麼具體策略？近期成為日本媒界的追訪對像的微軟常務取締役大浦博久在一次訪問中談到他對Xbox在日本的戰略的意見。以下為這次訪問的內容。



◆微軟常務取締役大浦博久

## 微軟的終極目標

-- 你期望Xbox能夠為微軟帶來怎樣的成果？

大浦博久：許多人認為我們參入遊戲機市場純粹只是希望在這個龐大的市場裡分一杯羹，就像要三間公司共同分享一件蛋糕一樣，但其實這是不太正確的，我們的目標應該說是要製造一個更大的蛋糕，我們希望吸納更多新的用家，通過Xbox對一些未曾接觸過電視遊戲的人的吸引力，將整體遊戲市場的規模進一步擴大，而要達到這個目的，我們的結論便是網絡遊戲了。不過當然，我們亦希望在這個增大了的蛋糕中佔有最大的一份。

PS2已經推出了一段日子，亦已有龐大的主機基數，GC亦已先後在日美兩地推出，究竟我們如何為Xbox定位，這是我們一直關心的問題。雖然我們現在稱Xbox是一部徹徹底底的「遊戲主機」，但其實當初我們確實有打算將Xbox作為PC打入一般家庭起居室的手段，因為雖然PC的發展至今已經非常普及，但PC仍然只是書房裡的用具，使用了微軟運作系統的產品始終仍無法打進起居室裡面。我們曾經大力發展「Web TV」等不同的家庭服務，但由於現時的網絡環境仍未成熟，成績並不理想，不單只內容不足、所提供的影像效果亦不理想，可以說現在仍然是為時尚早。我們最後認為，確實能夠與一般家庭裡的電視機連接的，就只有電視遊戲主機了。

讓電話、數碼錄影機等家庭裡不同的生活用品接駁至互聯網，這是微軟一個長遠的使命，而且，假如這些設備都能使用同一個運作系統的話，將會更加理想，所以Xbox亦是採用Windows系統。

要讓Xbox成功進入家庭，提供高質素的遊戲作品是必需的，Xbox的機能較其他主機優勝，內置硬碟、支援dts 5.1ch等等都是希望擴闊遊戲可能的界限。最初我們開發Xbox的時候是以「超越PS2三倍」的目標開展的，但實際上差別有多大我也難以掌握，但隨著遊戲最終版本的推出，你們便可慢慢看到其中的差別，例如你們會發現Xbox版的《幻魔鬼武者》比PS2版的《鬼武者》的確在畫面上質素更高。至今推出過的遊戲主機都難以讓出色的開發者完全發揮他們的創意，但當Xbox推出之後，一直以來我們甚至無法想像的遊戲元素都成為可能，並將喚起這些製作人更大的創意。

## 封閉網絡之真義

-- 你們為什麼選擇採用一個封閉網絡系統？

大浦博久：我們希望架建的網絡系統只有Xbox的用家才能夠使用。我們希望每一個用家每次進入這個世界，都可以獲得相同的娛樂體驗，我經常作的一個比喻是，就像迪士尼公園一樣，每次你在公園裡都可以感受到相同的歡樂，當你完成你的旅程之後，三個月之後你再來的時候，你又會再一次得到相同的感覺。我們所構建的網絡世界所追求的正是這種的感覺。

在這個階段我們希望集中精力建構一個封閉世界，讓每一個玩家都可以在這個世界裡享受，假如一天外面有另一個世界，又有這樣的一個需求的話，我們亦可以開放這個原先封閉的世界。我們預計Xbox在日本發售之後的半年之內，即大概來年的夏季，便會推出約三款支援網絡遊戲的作品。

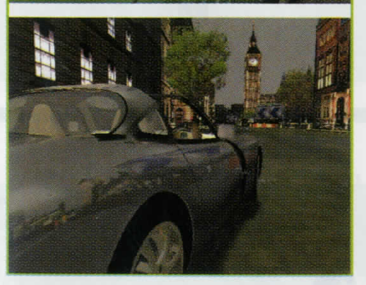
在一個網絡世界裡，假如平台與平台之間機能各異的話，遊戲製作人

「雖然PC的發展至今已經非常普及，但PC仍然只是書房裡的用具，使用了微軟的運作系統的產品始終仍無法打進起居室裡面...我們認為，確實能夠與一般家庭裡的電視機連接的，就是電視遊戲主機了」

「隨著遊戲的最終版本推出，你們便慢慢看到其中的差別，例如你們會發現Xbox版的《幻魔鬼武者》比PS2版的《鬼武者》的確在畫面上質素更高」

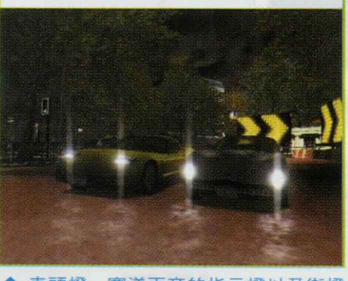
續下頁





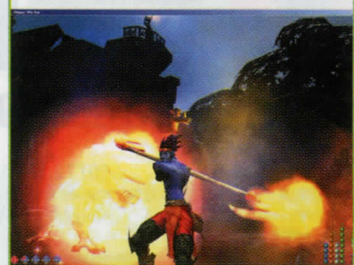
◆ 由於Xbox有較大的記憶體容量、又配備紋理資料壓縮機能 (6：1)，3D影像的細緻程度將能夠大增。圖為遊戲《Project Gotham Racing》畫面，由於使用了環境貼圖 (Environment Mapping) 機能，車身對周圍環境景物的倒影都得到實時並且高精度的處理。





◆ 車頭燈、賽道兩旁的指示燈以及街燈等在遊戲中都是一個一個真實的光源，並會將景物 (例如賽道兩旁的樹) 的影子投射在賽道上。





◆ 利用X-Chip的Vertex Shader，《Azurik》中的主角人物一共由120個骨格結構組成，使人物能夠有更加自然的活動。

除此之外，X-Chip又內置了多組次處理器 (sub-processor)，包括兩個頂點著色引擎 (Vertex Shaders) 以及一個像素著色引擎 (Pixel Shader)，它們能夠對遊戲畫面中的影、光源反射等影像效果進行自動化處理，亦即主機能夠在不降低處理器其他方面的效能和資源之下除時使用這些畫面效果，並整體地提高Xbox遊戲的畫面質素。開發人員亦可以就個別需要對這些引擎進行程式設計，在自動化之餘同時為開發人提供更大的彈性。







最終為了要顧及機能最低的主機，便必需作出各種的妥協，遷就這些主機。特別在PC市場裡情況則最為明顯，PC市場幾乎每三個月便進行一次升級，但在遊戲主機上，一旦主機推出，之後的五年甚至七年都不能升級。另外，網絡牽涉的機種越多，網絡安全性的問題又會相應增加，在種種因素之下，我們決定採用一個封閉網絡。我們估計，就像互聯網完全改變了PC一樣，網絡遊戲亦會將遊戲本身完全改變。而在這方面進行各種新的嘗試是至為重要的。

有許多人說Xbox主機體積太大，我個人卻認為這並沒有任何關係，對於任天堂而言，GC是一件「玩具」、對於新力而言，PS2是一個「家庭娛樂中端」(Home Entertainment)，但對於Xbox而言，不管你將Xbox看成什麼放在哪裡，我們的眼光都放在未來的24小時在線的網絡世界，而Xbox主機最為重要的正是它的手掣。

「假如一天外面有另一個世界，又有這樣的一個需求的話，我們亦可以開放這個原先封閉的世界」

## SQUARE與SCE...

-- 對於SCE成為Square的第二大股東，你有甚麼看法?

大浦博久：其他公司採取怎樣的經營策略我們並不清楚，所以我們只會盡力繼續有關的磋商，假如Square與我們相方都認為條件合適的話，便在Xbox上推出「FF」系列遊戲，假如對方認為FF只能夠在PS2上推出的話，我們亦會著手可以與之抗衡的開發工作。

「就像互聯網完全改變了PC一樣，網絡遊戲亦會將遊戲本身完全改變。而進行這方面的種種嘗試是至為重要的。」

# CHECK !! 業界目眼中的XBOX --業界人士盡數微軟Xbox的是與非 一

對於Xbox是否能夠獲得成功的問題，答案眾說紛紜，不過，可能這正好反應了一個真正的現實：這將會是一場混戰。雖然新力對於Xbox的出現一直表現得滿不在乎，但最近新力總裁亦開始公開表示微軟Xbox對業界可能帶來的變革，可見我們仍然不能看輕這位遊戲界的新丁。讓我們看一看其他業界人士對於微軟的各種意見。

「Xbox對PS2的最大威脅來自它可能加速了主機的發展周期，我們不清楚現行的經營模式能夠維持多久。Xbox的推出可能會減少每一部主機的壽命，我們有可能提早推出PS3....明年主機之間的競爭將會更為激烈，而在此之後的發展則是難以估計。」

**新力總裁 安藤國威**


◆ 新力總裁 安藤國武

「我個人覺得現時還未看到Xbox可以勝出的可能，你可以看一看我們為DC所作出的努力，我們為DC推出過不少出色的作品，但單憑我們一己之力並不能夠令DC成功，我們亦希望作為微軟的合作伙伴努力推出優秀的作品，但主機生廠商仍然是微軟自己，她們自己的策略才是最重要的。」

**Capcom專務取締役 岡本吉起**

「微軟現時要面對的問題是，她們是否能夠迅速將市場擴展至核心玩家以外的大眾。沒有這班大眾，微軟很難獲得勝利......現在只是一場爭取第二位的賽事......我們要問，微軟是否有能力將自己由運轉營為一個面向普羅大眾、存在於起居室裡的娛樂品牌?」

**Gartner Group分析員P.J. McNealy**


◆ Capcom專務取締役 岡本吉起

「遊戲市場是一個競爭極為激烈的市場，我們需要進行長時間和廣泛的開發工作，PS2已經成為了許多家庭中的主要娛樂產品，未來我們亦不會預期會有太大的挑戰。」

**Ian Jackson加拿大SCE銷售經理**

「雖然Xbox推出初期可能會處於苦戰狀態，我亦認為微軟未能夠對他的競爭對手的經營策略作出充分

## CHECK !! 微軟的遊戲履歷 HISTORY

- **1975年** 微軟成立
- **1979年** MS-DOS發表
- **1981年** 微軟首個遊戲作品《Adventure》(文字冒險遊戲) 推出


◆ 微軟推出的首款遊戲作品《Adventure》的包裝盒

- **1982年** 《Decathlon》(奧運會運動遊戲) 推出


◆ 微軟推出的運動遊戲《Decathlon》包裝及遊戲畫面

- **1983年** 《Flight Simulator》推出
- **1990年** Window 3.0發表
- **1993年** WinG發表 (WinG是可在Windows運行遊戲的系統環境)
- **1995年** 與Soft Bank共同出資成立新公司Game Bank。Windows 95發表。以「Dos is Dead」(DOS已死) 為主題舉行了一個Windows遊戲活動「Judgement Day」以及「Game Lunch」。DirectX發表

## CHECK !! 關連業界大事

- **1889年** 任天堂成立
- **1958年** 美國人Willy Higinbotham發表其利用普通示波器製成的史上第一部遊戲機
- **1971** 全球首部街機遊戲《Computer Space》

◆《Computer Space》

- **1972** Atari成立並發表遊戲《Pong》
- **1977** Atari推出Atari 2600

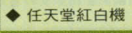
◆ Atari 2600

- **1978** Taito的街機遊戲《Space Invader》推出
- **1980** 任天堂的Game& Wach手提遊戲機推出



◆任天堂 Game&Watch

- **1983** 任天堂紅白機推出。同日世嘉SG-1000推出
- **1985** 世嘉Mark-III推出
- **1986** Enix遊戲《Dragon Quest》推出
- **1987** NEC的PC-Engine推出



◆ 任天堂紅白機



析。但由於微軟有足夠的資金力，一至兩年後她仍可能會獲得一定的成果。」

**Namco家用遊戲軟件總合銷售部部長 原口洋一**



◆ Namco家用遊戲軟件總合銷售部部長 原口洋一

「坦白說，我認為Xbox很難在日本發展，雖然部份廠商願意為Xbox推出遊戲，但這些都不是獨家遊戲。」

**Enix總裁本多圭司**

「以前，所有人都可以說是『反微軟主義者』，大家都說我們不能夠讓這個壟斷者走進我們的市場，但到了今天，我們都說：『我們需要微軟!』」

**遊戲機周邊設備生產商InterAct總裁Todd Hays**

「我聽到許多意見都認為現時沒有任何一款遊戲作品足以說服我們Xbox是一部必需擁有的主機…不過，當Xbox售出的數目越多，便越能說服第三廠商為Xbox製作遊戲…Xbox推出初期可能並不一定非常順利，但假如微軟能夠貫徹始終，我想她們最後還是可以成功的，你可以看一看Windows、Word、Internet Explorer等PC軟件推出的時候，所有人都認定這些都是許多更出色的軟件的次等作品，但微軟一直堅持自己的做法，現在，她們已再沒有敵人了。」

**MDR/Instat分析員Brian O'Rourke**

「Xbox很可能是史上主機銷量與軟件銷量比率最低的一部主機。雖然Xbox有一些能夠吸引核心玩家的出色作品，但其他一般的玩家可能會選擇到遊戲出租店選擇他想玩的遊戲。」

**3DO總裁Trip Hawkins**

「作為一間PC軟件開發商，我們並不是一開始便與微軟有良好的關係，但對於Xbox，他們表現得非常積極和合作，這是值得我們尊敬的…相信微軟的確非常希望建立一個Xbox網絡遊戲王國，我認為這的確與微軟的整體發展匹配，微軟以其經驗亦適合擔任提供網絡遊戲所需基本建設和環境的工作。」

**Activision總裁Robert Kotick**

「微軟開發Xbox很大程度是借助過去多年在PC市場裡所累積的經驗，我認為她們所創造的，是未來另一次的PC革命，所以長遠而言，PC市場本身才是最受Xbox影響的一個市場......假如新力是『一間』公司的話，她們將會是一個可怕的力量，但她們從來不團結一致，因此微軟才會成為一個強大的勢力。」

**Giga Group分析員Rob Enderle**

「真正的戰爭不會發生於今年的聖誕節，而是2006年，當微軟推出Xbox2，而新力推出PS3之時。」

**Gartner Group分析員P.J.McNealy**

「這不是一兩星期、甚至一兩年的戰爭。在二十多年的遊戲歷史裡，不同的競爭者已經先後在這個業界冒起，然後消失得無影無跟蹤。」

**Electronic Arts Worldwide Studio總裁Don Mattrick**

「假如Xbox能夠穩握約10%至15%的市場佔有率，已經算是一個非常成功的第一步了。」

**Don Mattrick**

「微軟對於家庭電子產品並沒有任何成功的經驗，而電子產品正是新力的老本行，所以我認為無論微軟投入多少資金，亦不能保證會得到成功。」

**財經界分析員**

「在Xbox能夠在2004年達至收支平衡之前，我們估計微軟總共要虧損高達10億美元，不過，對於微軟而言亦不是什麼大不了的事，微軟手頭上有超過300億美元的可動資金，每一季亦有約40億的穩定收益，10億元的虧損只不過是微軟一季收益的25%。」

**Morgan Stanley分析員Mary Meeker**

「我相信微軟將會從此留在電視遊戲業界，我想我們應該盡早習慣一下。」

**Edward Jones and Co.分析員Art Russell**

## 同日發售遊戲一覽 SOFTWARE

| 微軟作品 | 第三廠商作品 | | |
|---|---|---|---|
| Halo | Dead Or Alive 3 | NASCAR Heat 2002 | 4x4 EVO 2 |
| Oddworld: Munch's Oddysee | Madden NFL 2002 | TransWorld Surf | Dark Summit |
| NFL Fever 2002 | NASCAR Thunder 2002 | Test Drive Off Road -- Wide Open | Tony Hawk's Pro Skater 2X |
| Project Gotham Racing | Cel Damage | Mad Dash | AirForce Delta Storm |
| Fuzion Frenzy | NHL Hitz 20-02 | Shrek | |

**1996年** 正式參入PC遊戲市場，推出《Return of Arcade》，與任天堂共同發展資訊業務。

◆《Microsoft Arcade》中的《Centipede》遊戲畫面

**1997年** Age of Empire發表

**1998年** 發表與世嘉合作Dreamcast的開發計劃。Windows 98在全球40個國家同時發售。

**1999年** 與Konami達成遊戲發行權合作計劃。推出USB遊戲控制器SideWinder Game Pad Pro。

◆微軟所推出的PC用控制器

**2000年** Xbox計劃發表。並開始向軟件商提供開發用主機。Windows 2000/ME推出。.NET構想發表



◆ Windows 2000

**2001年** Xbox主機外型公開

**2001年11月15日** Xbox在北美推出

**20021年2月22日** Xbox在日本推出

**1988** 世嘉Megadrive推出

**1989** 任天堂Gameboy推出

**1990** 16bit主機超級任天堂推出

**1993** Sony Computer Entertainment (SCE) 成立

**1994** SCE推出Playstation；世嘉推出Saturn

**1996** 任天堂Nintendo64推出

**1995** 任天堂主機Virtual Boy推出

**1998** 世嘉Dreamcast推出；《Pokemon》熱潮

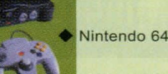
**1999** Bandai推出手提遊戲主機Wonderswan

**2000** Playstation2推出

**2001** 任天堂Gameboy Advance、Gamecube以及微軟Xbox推出



◆Playstaiton



◆Nintendo 64

text by 試機男





雖然近日美國接連發生不愉快事件，但對於Microsoft事在必行的Xbox來說，卻是無風無雨的正式推出。而推出之前的一日，紐約時代廣場的「反斗城」新店外更聚集了等候的人龍，正因該店於17日正式開張前，率先於15日營業發售Xbox，等候的人們都希望在15日零時成為第一批正式購買Xbox的人。

# XBOX實機解剖

## 附屬品、內部，運作畫面全面介紹！

### 由包裝開始…

以這台如Desktop電腦般大的Xbox，其包裝只是比一台手提電腦的盒大一點，不過比GC那「小朋友」大了幾倍，雖然如此，別被外表騙倒，頗重的（…）。裡面是Xbox主機一台（當然了！）、手掣一個、專用AV線及電源線各一，還有大大本說明書，是英文的，不要說看不懂了。

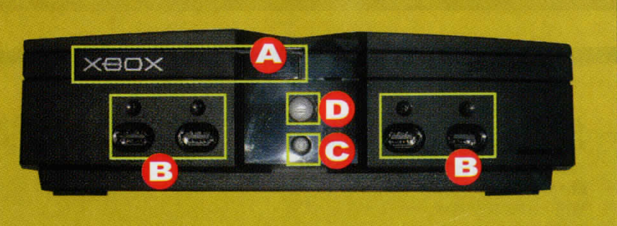




### 外貌解釋

雖然機頂那個大交叉總是一種怪怪的感覺，不過外殼的設計並不比預期複雜。

#### 正面



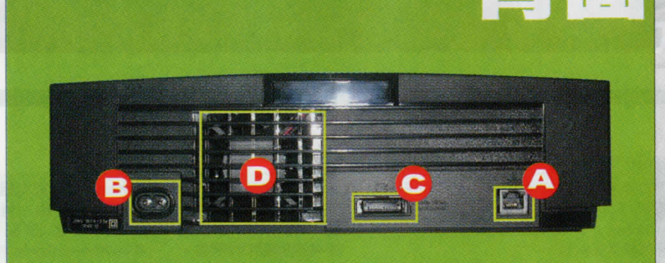

**A DVD盤**
與PS2一樣是推出式DVD盤，沒有PS2般一邊突起防止光碟跌出的設計，因此別想把它豎起來放…

**B 手掣插口**
4個手掣插口，除了手掣，基本上有不少週邊設備也會用到。插口是特別設計的，使用了USB1.1規格。

**C 電源鈕**

**D Eject鈕**

#### 背面



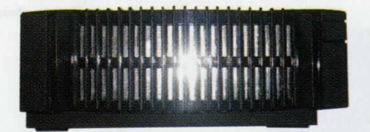

**A Ethernet插口**
根據Microsoft指出只是接駁寬頻網絡所用，但既然是Ethernet，是否可以作一般LAN般接駁？

**B 電源插口**
電源線插口，主機是110v的。

**C AV插口**
與其他主機一樣，所有AV輸出都是經由這個插口的，除了隨主機的AV線外，還有S-Video、Conbonate AV（五色線）及RF。

**D 散熱扇**
其聲浪沒有跟大小成正比，與PS2的差不多。

#### 側面



**散熱口**
本身是減少電磁波及靜電散出的鋁製內殼，兼備了散熱效果。

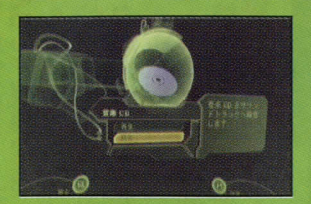
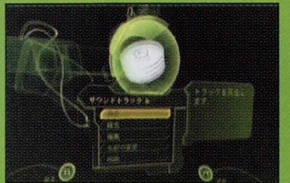


# 主機操作

XBOX

現時所有以光碟作媒體的遊戲機，都有一組非遊戲時使用的「MENU畫面」，如管理記憶卡、播放CD等。Xbox也不例外，而Microsoft的「精心設計」下，Xbox的MENU更設有一些其他主機所沒有的新機能。

## 1.錄音

內置硬碟的Xbox，加入了把音樂CD記錄到硬碟再播放的功能。而錄到硬碟的歌曲或播放中的CD，可以自行輸入碟名及曲名（美版只能入英文）。每分鐘約使用60 Blocks，另外未能利用Internet取得碟名及曲名。

## 2.等級過濾功能



即是一般DVD機常有的「Parental Lock」，可以利用手掣的十字鈕等合併出Password，限定主機可進行的遊戲或播放DVD的等級。由於是美版的關係，等級是根據歐美地區的軟件評級標準。分別是AO（Audlt Only）、M（Mature17+）、T（Teen13-17）、E（Everyone）、K-A（Kid to Adult）及EC（Early Childrood），而主機的基本狀態是RP（Rating Pending有待評級）。

## 3.時區及時間掣




能夠設定主機於開機一定時間後自動關機，可用來限制遊戲時間。另外設定主機內置時鐘時更會設定時區，自動調整時鐘。而設定時鐘之前是設定語言，除了MENU外，遊戲中的字幕都會對應。

## 4.近乎專業的AV設定




PS2能夠設定Y/C、杜比5.1等DVD高級輸出，而Xbox則更為誇張，根據接上不同的輸出線，會對應不同的設定。如五色線輸出時，可設定顯示器（525P、750P及1125i三種規格）及光纖輸出（杜比5.1及DTS），一般AV輸出則可設定4：3或是16：9的格式。

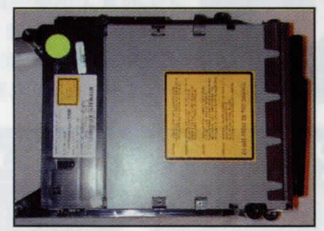
## 5.記憶轉移



除了8M記憶卡，Xbox也可利用硬碟作遊戲記錄之用。記憶卡最多有502 blocks，硬碟則劃定了容量，最少50000 Blocks，可以最少記下100張記憶卡的資料！而Microsoft對這個系統的理念是，基本是由硬碟記錄，當需要把記錄拿走的話，便使用記憶卡，令記憶卡的需求一定程度下降了。

# 解剖羅茲…不，解剖Xbox

整台收你299.99美元的Xbox，內部是由四個主要部分組成，分別是DVD碟機、硬碟、電源及底板。





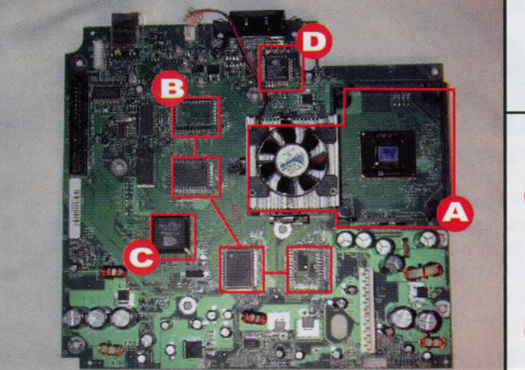
### DVD碟機

5倍速DVD碟機，是一般PC使用的5吋DVD碟機。與硬碟同樣是中國製。

### 硬碟

最後裝上的組件，所以解剖時也是最先拆出的。是Seagate生產的硬碟，容量是10GB，速度5400rpm，規格是對應UltraATA/100的IDE。中國製。

# 底板解剖




底板有整台機2/3大小，而零件的分佈比較疏落，不像PS2或GC般密麻麻。

### A CPU及GPU

風扇位是GPU「X-Chip」，旁邊的便是P III了，本身是有一塊大Heat Sink蓋著，其LV2 Cache是一般P III的一半：128KB，較近Moblie P III，而大小則像Coppermine。

### B 記憶體

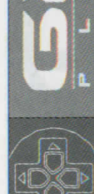
其64MB記憶體，由4顆SAMSUNG製造的128M DDR RAM組成，散布於GPU附近的位置，以6.4GB/sec的頻寬連接GPU。

### C 多用途控制晶片「MCPX」

負責IDE、USB、Ethernet及音響等控制的多功能晶片。與GPU一樣由nVIDIA提供。

### D 影像壓縮晶片

Xbox支援HDTV（高解像電視）的靈魂所在，支援HDDV（High Density Digital Video）輸出，能夠顯示高質數的影像。




與XBOX同日發售的遊戲中，毫無疑問《DEAD OR ALIVE 3》是最受港、日兩地玩家們注目的作品。除了因為它是發售當日唯一一套大家熟悉的作品之外，《DOA3》本身的畫面質素，也絕對是現今格鬥遊戲之巔峰！TECMO已經多次聲明《DOA3》會是「XBOX EXCLUSIVE」，即是他們不會將遊戲移植至其他機種上。《DOA3》因此絕對是各位購入XBOX的最大理由！

| XBOX | 2002年 11月15日 |
|---|---|
| MICROSOFT ● STG | |
| 49.99美金 ● DVD-ROM | |
| 227 BLOCKS | |

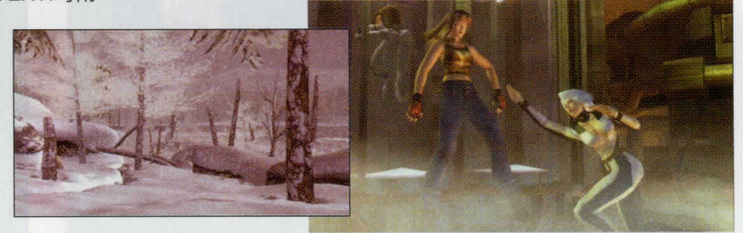
# DEAD OR ALIVE 3

## 港日兩地最注目之XBOX作品！

TEXT:時雨

### 史上最真實的場景設計

在《DOA2》中，大家已對其場景設計讚不絕口，今次《DOA3》得到了XBOX的強大機能幫助後更是如虎添翼！首先是場景本身的面積，平均已比《DOA2》時大一倍，再加入了大量光源效果和環境貼圖後，每一幅畫面都擁有無比的真實感。灼熱的沙灘、寒冷的冰洞、淒涼的古堡、香港的街道……能夠在這些充滿互動性的場景中作戰，一直是格鬥迷的夢想。現在NINJA TEAM和XBOX已將之實現！







### 人物造型更為精細

《DOA3》另一個獲得大幅進行的地方，是角色們的造型。在上集中，角色們距離現實生活中的真人仍有一段距離，尤其是關節的設計和衣服的紋理方面並不自然。但在《DOA3》中，大家基本上很難發現到角色造型有「起角」的現象，而他們身上的衣服也充滿了質感，玩者可以明確看出皮革、絲、和棉的分別。不過《DOA3》也有個小小的缺點，便是角色們的衣服種類並沒有《DOA2 HARDCORE》那樣多，平均每個角色只有兩至三款，喜歡「儲衫」的朋友可以會比較失望了。

### 三名（+一名？）新登場角色



**HITOMI**

HITOMI是個德國國籍的日本人少女，其武術流派是「空手道」。說起空手道，大家可能會想起《DOA2》的EIN，事實上，HITOMI的招式大部份都是繼承自EIN的，不過當然她也會有獨自的新技。





**CHRISTIE**

這位白髮美女CHRISTIE，其身份是HELENA的護衛（正確點說應該是「監視者」）。她擁有冷靜沈著的性格，和殺手般的氣質，在《DOA》系列的歷代女角中非常突出。她的武術流派是「蛇拳」，擅長以「貫手」（即用手指刺向敵人）和本身的速度去擊倒對手。



**BRAD WONG**

這位使用醉拳的新角色，大家都他的背景所知不多，到底BRAD WONG這個外表上與世無爭的人，會捲入《DOA》的故事當中？這留待大家玩STORY MODE時自己發現吧！他的醉拳擁有奇特的動作和難以預測的招式，玩者在使用他時可能要花點功夫啊。



**CHRISTIE**

這位白髮美女CHRISTIE，其身份是HELENA的護衛（正確點說應該是「監視者」）。她擁有冷靜沈著的性格，和殺手般的氣質，在《DOA》系列的歷代女角中非常突出。她的武術流派是「蛇拳」，擅長以「貫手」（即用手指刺向敵人）和本身的速度去擊倒對手。







◆不同作戰環境需要不同的作戰方法

◆多種武器可供選擇

| XBOX | 2002年 11月15日 |
|---|---|
| MICROSOFT ● STG | |
| 49.99美金 ● DVD-ROM | |
| 227 BLOCKS | |



可能香港的玩家對BUNGIE STUDIOS認識不深，但在美國方面，她可是媲美EA和INFOGRAMES的著名廠商。這隻由MICROSOFT發行的遊戲正是集BUNGIE STUDIOS的精髓之作，剛推出即大受好評，評分均達9分以上，比同時推出的《DOA 3》與《AIRFORCE DELTA STORM》等動作還要高。這隻第一身射擊遊戲究竟有何過人之處？

# HALO｜不是高達的HALO

TEXT:杉原

## 異形世界

在一個神秘的環狀世界裡，充滿著一片頹廢的景象，是一個異形生物的棲息地。你的任務就是在這世界上與這些兇悍的異形戰鬥，解開HALO一個古代異形建築物的秘密。



◆生態環境奇特的世界

◆關乎人類命運的戰爭

## 超人戰士



◆MASTER CHIEF

MASTER CHIEF，在一個軍事實驗中遺留下來的，人類最後一個「超級戰士」。經過人工的強化，擁有超乎常人的骨架與肉體，配備高科技的武器，被稱為ULTIMATE COMMANDO的他就是玩者控制的角色。你需要在與異形生物戰鬥的同時，揭開HALO恐怖的真實，消滅人類的復仇者－COVENANT。

## 孤身作戰



◆充滿迫力的戰鬥



◆火力強勁的移動兵器

身為人類最後希望的你，需要以你的雙腳或一些高科技的交通工具，在這個一切也是陌生的世界裡四處移動，攻擊異形的部隊，破壞設施，拯救你的同伴，目的是解開HALO的謎團，勉救瀕臨絕望邊緣的人類。

### 種類豐富的武器

遊戲中供玩者使用的武器種類多不勝數，繼有近接戰用的半自動手槍與異形離子劍，以至火力強大的火箭發射器及手榴彈等。當然，即使火力如何強勁，也會有彈數不足、連射速度等缺點，因應戰況選擇武器是必要的一環。

### 移動工具

執行任務的時候，除了步行之外，也有各式各樣的交通工具可供玩者乘坐。由小型的飛行器到大型的坦克、船隻等均可供選擇，而且都擁有強力的武器裝備，執行任務的效率比步行來得更高。

### 作戰環境

既然遊戲的舞台是在一個星球之上，自然會有多種版圖出現。遊戲中的版圖大致上分為室外與室內兩類，室外版圖比較空曠，作戰範圍較大但缺乏可隱藏的地方。室內版圖則比較狹窄及較多障礙物，不利玩者的行動，但對近接戰鬥較為有利。

### 極豐富的任務

遊戲存有十分豐富的任務供玩者遊玩，包括有破壞敵方的軍事設施，襲擊敵人進行秘密研究的地下實驗室，拯救被俘虜的同伴，與及盜取敵方武器，攻擊敵人部隊等。

### 多人對戰

利用XBOX配備的LAN咭，就可進行好像《COUNTER STRIKE》或《RAINBOW SIX》般的多人對戰，或組隊玩任務模式。玩膩了上述兩隻遊戲的話，本作是最佳的選擇。





# PROJECT GOTHAM World Street Racer

プロジェクト ゴッサム : ワールド ストリート レーサー







# PROJECT GOTHAM RACING

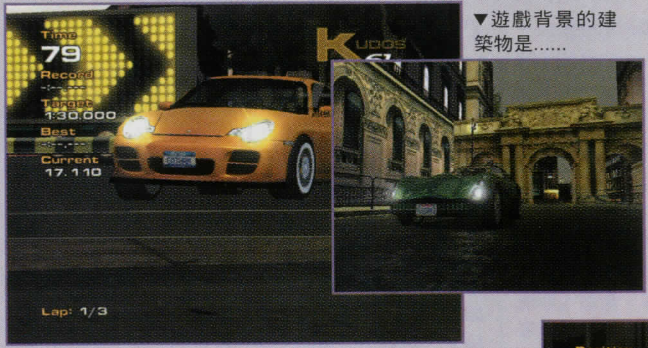
| XBOX | 發售日期 未定 |
|---|---|
| MICROSOFT ● RAC | |
| 49.99美元 | |
| DVD-ROM | |

在與XBOX同日推出遊戲的名單中，找到這個叫『PROJECT GOTHAM RACING』的全新作品。在今日賽車遊戲泛濫的家用遊戲市場，本作究竟可以憑甚麼突圍而出？

TEXT: KACHUN

## 在XBOX上極速飛馳！

作為XBOX的首批賽車遊戲，今次介紹的『PROJECT GOTHAM RACING』可說是個專為街車賽車迷而設的全新作品。在遊戲內，玩者將可使用來自現實中多間汽車廠商、超過25款著名「街車」，並在各大城市超過200條賽道上，進行風馳電掣、爭分逐秒的速度比拼。在操作上，開發商可謂花盡心思；在簡單易懂之餘，又不失遊戲應有的挑戰性。與此同時，又為遊戲引入了一個全新的「KUDOS REWARD SYSTEM」，令遊戲的趣味和耐玩性大增。至於畫面方面，在XBOX機能的支援下，汽車的動態、賽道的情況、城市的環境，都會在本作內以幾近完美的姿態呈現於玩者面前。最後，透過分割畫面的方法，遊戲又可讓最多4名玩者進行對戰遊戲。一直鍾情「街車」以至賽車遊戲的您，試問又怎能抗拒今次『PROJECT GOTHAM RACING』的誘惑？




▼遊戲背景的建築物是......

畫面絕對是一等一！

## 25款以上的賽車、超過200條賽道俾您揀！

本作內登場的賽車將會超過25款，而它們全屬「系出名門」、來自現實中多間一級汽車生產商，當中包括FERRARI、PORSCHE、BMW等等；單單是欣賞這批名車在遊戲內的英姿，相信已可叫「車迷們」目不暇給。在賽道方面，來自倫敦、東京、三藩市、及紐約、超過200條實景賽道將於遊戲內任君選擇；甚麼大笨鐘、東京鐵塔、金門橋等著名建築將會盡入眼簾。此外，在比賽期間，遊戲又會播放相關城市電台節目，令您完全投入、感受到有如置身現場般的真實感覺。



◆不喜歡這四部嗎？選擇還多的是啊！

## 甚麼是KUDOS REWARD SYSTEM？

為了增強遊戲的趣味性，本作又增設了一個叫「KUDOS REWARD SYSTEM」的遊戲系統。本作除了以速度定勝負外，遊戲亦會根據玩者在駕駛技巧、能力、冒險程度等方面的表現，給予一定的分數，以決定各類型的獎項和榮譽花落誰家。換言之，比賽時越使用得多花式技巧、越有冒險精神，分數亦會越高，各項獎項和榮譽自然全屬於您啦！




畫面右上方會顯示取得的分數。

CAR





# XBOX同日推出賽車遊戲作品全檢閱！

除了剛才介紹的《Project Gotham Racing》之外，與Xbox同日推出的還有多款賽車遊戲作品，可謂史無前例，讓我們為這些遊戲作品造一個檢閱！

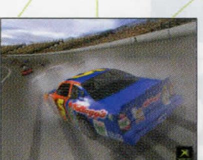
## NASCAR THUNDER 2002

XBOX 2002年11月15日
Electronic Arts ●RAC
49.99美元 ●
DVD-ROM

遊戲包括23條賽道、43個車款、50個車手的內容，遊戲使用了精彩的圖像技術，許多賽車遊戲所欠缺的車款損毀效果亦製作得非常迫真細緻



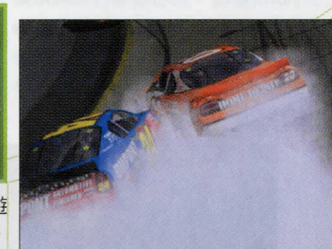


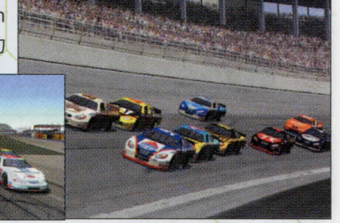


## NASCAR HEAT 2002

XBOX 2002年11月15日
Infogrames ●RAC
49.99美元
DVD-ROM

同日發售遊戲中另一款Nascar賽車遊戲作品，除了一般的遊戲模式之外，《Nascar Heat 2002》還提供了一個「專家模擬模式」(Expert simulation mode)，玩者可以體驗駕駛750馬力賽車時的真正感覺!

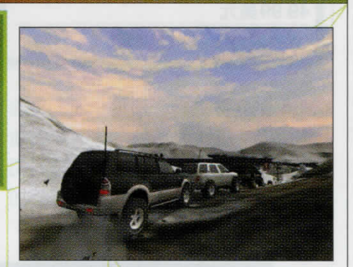


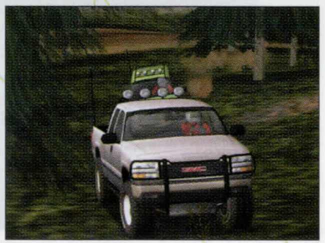


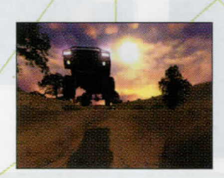
## 4 X 4 EVO 2

XBOX 2002年11月15日
GodGames ●RAC
49.99美元
DVD-ROM

玩者可以從70多款車款當中選擇參賽車款，在一共32條位於世界各地的野外賽道進行越野車大賽。







## TEST DRIVE OFF ROAD ~Wide Open~

XBOX 2002年11月15日
Infogrames ●RAC
49.99美元
DVD-ROM

與Xbox同日發售的遊戲作品中，有兩款都是由Infogrames所開發的賽車遊戲作品。除了《Nascar Heat》之外，《Test Drive Off-Road：Wide Open》是另一款。這款遊戲的特別之處在於其









## CEL DAMAGE

採用特別的「卡通」圖形技術的動作遊戲作品，玩者可從六位主要角色選擇自己喜歡的人物，並利用36款不同的武器通過一共十版的遊戲。


XBOX 2002年11月15日
Electronic Arts ● ACT
49.99美元
DVD-ROM

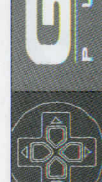












## Oddworld: Munch's Oddysee

| XBOX | 2002年 11月15日 |
|---|---|
| Microsoft Games● ACT | |
| 49.99美元 | |
| DVD-ROM | |

Oddwolrd的世界將會以全3D畫面於Xbox重現。玩者需要控制Abe與他的拍檔Munch，利用他的超能力及一些特殊技能，在這個住著Oddball生物，充滿古怪事情的世界進行冒險。





## MADDEN NFL 2002

| XBOX | 2002年 11月15日 |
|---|---|
| EA Sports● SPT | |
| 49.99美元 | |
| DVD-ROM | |

運動名廠出品的美式足球遊戲。擁有SEASON、FRANCHISE、PLAYOFF、TWO-MINUTE DRILL等模式，無論是美式足球愛好者還是初學的玩家，這遊戲可令你充分感受到NFL帶來的刺激。



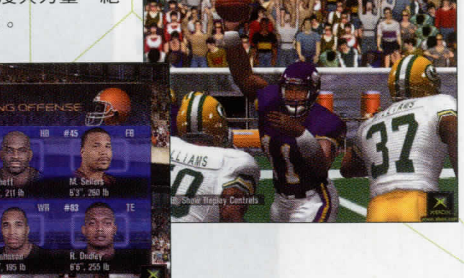



## NFL Fever 2002

| XBOX | 2002年 11月15日 |
|---|---|
| Microsoft Games ● SPT | |
| 49.99美元 | |
| DVD-ROM | |

由Microsoft Games親自開發的美式足球遊戲。擁有齊全的資料，模式包括SEASON與CAREER，讓你親身感受美式足球的速度與力量，絕對可與EA的作品媲美。






## NHL Hitz 20-02

| XBOX | 2002年 11月15日 |
|---|---|
| Midway ● SPT | |
| 49.99美元 | |
| DVD-ROM | |

Xbox的運動遊戲一浪接一浪，又怎會少得美國四大運動之一的冰上曲棍球。這隻遊戲把冰上曲棍球的閃電速度重現，4對4的比賽令遊戲加倍緊張刺激。

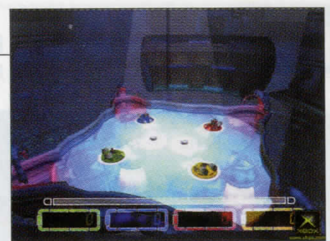


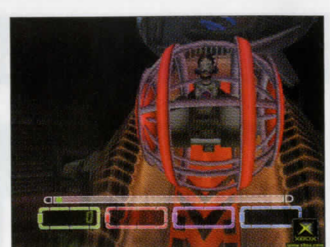


## Fuzion Frenzy

| XBOX | 2002年 11月15日 |
|---|---|
| Microsoft Games ● SLG | |
| 49.99美元 | |
| DVD-ROM | |

一隻沒有回合、時間等限制的non-stop派對遊戲。在這個3D世界裡充滿著不間斷的狂熱感覺，未來風格的街頭運動，更有高達6個地區與45隻小遊戲，是招待大伙朋友的首選。









## Mad Dash

XBOX 2002年 11月15日

Eidos Interactives ● ACT

49.99美元

DVD-ROM

這隻專為Xbox設計的原創遊戲，集合了高速度的戰鬥賽跑，與考驗你智慧與技巧的3D冒險動作成份。本作更設有多人用的比賽模式，一群多采多姿的角色供你選擇，無論一人遊玩或與朋友一起也可感受本作的樂趣。





## Dark Summit

XBOX 2002年 11月15日

THQ ● SPT

49.99美元

DVD-ROM

非一般的滑雪遊戲。本作擁有其獨特的故事，玩者需要以滑雪來解開藏在山上的謎團。設有大量版圖及高難度的動作，喜歡這類遊戲的朋友可以一試。






## Transworld Surf Details

XBOX 2002年 11月15日

Infograms ● SPT

49.99美元

DVD-ROM

由美國名廠Infogrames發行的滑浪遊戲。收錄了大量滑浪勝地的版圖，亦有career mode等多元化的遊戲模式，由於同類遊戲出色之作實屬罕有，喜歡的玩家就不容錯過了。





## Shrek

XBOX 2002年 11月15日

TDK Mediactive ● AVG

49.99美元

DVD-ROM

著名動畫電影《史力加》，變身成為一隻冒險遊戲登陸Xbox！新生的英雄史力加成為了一眾角色的救星，到底他能否再顯本色，完成36個任務，為大眾解決疑難，令這世界回復和平呢？







## Tony Hawk's Pro Skater 2x

XBOX 2002年 11月15日

Activision ● SPT

49.99美元

DVD-ROM

雖然在香港的名氣不算大，但Tony Hawk在美國可說是名作中的名作。人口密集的地區，流暢的動作，更為接近真實的環境，都是本作最佳的賣點。無論你是否本作的支持者，單是其名氣已足夠令你一試。









# 編輯部 X-box 大預測座談會

開催者：小寶寶

參予編輯：時雨、寒武紀、阜林、KACHUN、杉原、小寶寶

於二零零一年十一月十九日的夜晚，由於水貨的X-Box還未到港，眾編輯以等到頸長的心情開始是次座談會…

## "可能我們不太適應美版的遊戲…" - KACHUN

KACHUN：X-Box對於我個人來說，興趣其實不大。她的遊戲不太適合我玩，在已推出的一堆遊戲中都不能吸引我，而那「最大作」《Dead Or Alive 3》對於不喜歡玩格鬥遊戲的我更加不用說了。

小寶寶：其實在這個時候美版的X-Box才剛推出，當然會跟著一堆美版的遊戲Title。而日版在二月才真正推出，到時可能公佈的作品不只如此。

KACHUN：到時可能會好一點吧，而這時的感覺還是不太好，可能我們不太適應美版的遊戲。

杉原：看到剛才我做介紹稿時做到死晒火便知道啦！

小寶寶：滑雪、滑板、滑水…

杉原：還有一大堆甚麼冰上曲棍球、美式足球等大堆運動遊戲…

KACHUN：不如寒武紀也說兩句吧，你都寫了不少她的介紹稿…

(寒武紀無言!!!)

阜林：他可能做得太多，麻痺了…

## "遊戲都是給機迷玩的…" - 時雨

小寶寶：不如這樣吧，我們用另一個角度來看吧，這部機的機能比PS2和GAME CUBE還要強，這個方面大家又有甚麼看法？

KACHUN：對於用家來說，其實機能多強都好，遊戲不好玩或者遊戲類型如果不適合玩時，機能多好也是無用的…

阜林：現在部部機做出來畫面都是差不多之時，其實差別只是遊戲Title而已。假若square肯替她出FF的話，你敢說她不好賣嗎？

小寶寶：其實遊戲好玩與否，是不應該和機能掛勾的吧…

阜林：對一些Light User 來說，這個會是影響因素。他們會因為一隻遊戲的畫面美觀而買遊戲。而牌子也會是另一個原因。

(時雨終於入場…)

時雨：其實Microsoft的目標都不是Light User。你看看她所公佈的遊戲List，那些遊戲都是給機迷玩的。她一早明顯地是要和PS2爭市場。反而GameCube就愛理不理一般，完全自我為政。而最後哪位勝出，現時我還會覺得PS2一定會贏。

小寶寶：PS2還佔著優勢吧。其實我們覺得機能在這時候看來都是不會差太遠，只是看開發商而已。

## "怕會重蹈GameCube 的覆轍…" - 阜林

時雨：不如說說在香港市場方面的接受情況吧。

阜林：其實人們都是在留意中，但是到現在還沒有機的關係… 玩機的一群還會留意著，但因為市場還沒有機賣，所以還只可以等，Light user 們更不用說了。其實店舖們都不太敢入貨，怕她會重蹈GameCube 的覆轍。看來是因為遊戲不夠的關係吧。

杉原：其實X-Box公佈了遊戲也不少，但是好遊戲還是不夠…

小寶寶：到這時還是Title的問題吧。我相信那些遊戲對美國人是來說是很受歡迎的。

阜林：而對我們來說，懂得玩的都離不開DOA3 及Air-Force Delta 等… 而

時雨：所以香港的店舖還是不太敢入貨。而他們在遊戲方面入貨的都會很「集中」，在列表中的16隻其實都沒有甚麼人認識，來來去去都是DOA3 那些。在這幾天後便會有機返，而且會幾便宜。但貨源不多，因為香港的店舖都不太看好。

阜林：應該是GameCube的勢流下來，大家都不太敢亂出機…

時雨：在這時香港人都會持有保留的態度，因為這時候只得美版遊戲。這時會買的人，都是貪新鮮的一群。

杉原：那麼到日版出時可能會有不同吧。

KACHUN：到那才是「有可能」…

時雨：在這時討論，真是有點言之過早。

## "假若Boardband真的普及了的話，X-Box 的特點會非常顯著" - 寒武紀

小寶寶：或者我覺得這個X-Box版的DOA3是用來「睇版」吧。

時雨：其實X-Box的機能真是無可否認的。或者說說Harddisk 吧，在Harddisk 和Boardband 方面所知都是很少。

寒武紀 (終於出聲了)：其實他們最重要的就是這些。

時雨：最初MicroSoft宣傳了一段時間，但在這時發賣完全沒有提過…

寒武紀：其實他們不能決定那麼多東西。Boardband有多少人用得到都不是他們所控制的。

阜林：Harddisk…現時公佈了的，只得兩個用途，就是留save 和做cache 。

時雨：我覺得總好過PS2 那個…

寒武紀：用得Boardband的話，Harddisk是必要的，假若Boardband真的普及了的話，X-Box的特點會非常顯著。現時機能、畫面及擴展都和PS2 沒有大分別，但bb 可以像現在Dialup 般普遍的話，PS2 和X-Box 的分別就會在這兒。

時雨：就是在Network Game 的方便程度。其實這一環就是X-Box 的優勢，但要看看這優勢幾時會來，而這個不是MicroSoft自已可以控制的因素。不過看現在bb的普及速度那麼快，照這樣看也是很有利的。由X-Box 發賣至到時機成熟到真的有一堆遊戲時，可以用到的用家應該也相當多。

## "8MB 的 floppy！" - 阜林

小寶寶：咦… 我有一個問題… 有Harddisk來留save的話… 其實save card 用來幹嗎？

時雨：用來抄save 囉！

KACHUN：就好像floppy 一樣！

阜林：係一張8MB 的 floppy！

時雨：如果遲些Boardband 普及了的話，這張save card 應該會無用的了。

阜林：所以就這麼貴了…

(跟著，大家的四周充滿了Dead Air)




## "我有個預感…" - 時雨

時雨：其實，我有個預感… 我總覺得X-Box好像三年前DC推出時一樣… 都是有些大公司說了會替她開發遊戲，也讚了該機很易開發…

小寶寶：又是事實哦，DC當時是最容易開發的，但都不見得甚麼小廠商給她開發遊戲…

阜林：其實廠商開不開發遊戲並不太關係，現時反而開發難的機上推出最多遊戲…

時雨：其實所謂開發難現在也不難，大家都用慣了，所以這個因素不太影響。

阜林：問題都只是有沒有 Killer Title 而已…

小寶寶：說到最尾，也是Title…

時雨(再提)：我總是預感X-Box 好像DC 推出那時一樣… 其實都是自己的感覺而已… 不能作準的…

小寶寶：其實到日本推出還有約三個月，還有機會觀望到另一些吸引的作品吧。

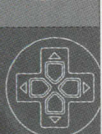
## 小結：

在以上短短的小型座談會中，大家對現時只有美版作品的X-Box 不大看好，但我們都會期待她在以後所公佈的作品，希望能夠吸引到大家的注意吧。作為玩家的，始終都會期待一部好機、 一些好遊戲不斷推陳出新的。無論是GameCube 還是X-Box，筆者都想她們能夠在市場上佔一席位，因為他們的競爭到最後，得益的始終會是玩家們。

鳴謝各編輯撥冗參與是次座談會！

- by 小寶寶








「迪多共和國」的「莉莉」。

| PS2 | 2001年 3月 |
|---|---|
| KONAMI ●RPG | |
| 售價未定 ●DVD-ROM | |
| 記憶容量未定 | |

TEXT : KACHUN



進入「達克族」村落後，主角等即遇上前來求助的村民。

# 幻想水滸伝 III
GENSOSUIKODEN Ⅲ

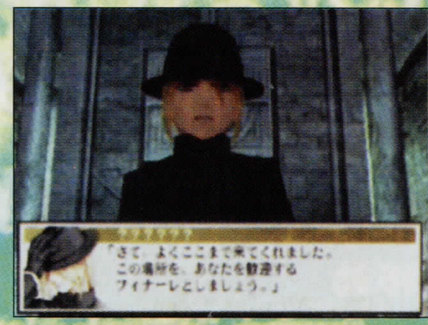
# 『幻水III』體驗版最速報告！！！

最新消息：KONAMI著名RPG系列新作『幻想水滸傳III』，將延到明年3月才可正式推出；對於廣大的『幻水』迷而言，這無疑是一樁叫人失望的消息。為了給『幻水』迷作出點點補償，筆者將會以開發商最近推出的體驗版遊戲為本、為大家作遊戲的第一手「實GAME」披露。作為『幻水』擁躉的您，以下的「最速報告」

## 《HUGO篇》序章故事全面披露！

內《HUGO篇》的前段故事，內容主要涵蓋本篇主角「HUGO」〔ヒューゴ〕與同伴「JOE　〔ジョー軍曹〕、「富巴」〔フーバー〕等在「達克族」〔ダッククラン〕村落展開的冒險歷程。遊戲一開始描述三人踏入「達克族」村落，即碰上兩名慌亂的村民；由於「達克族」是「JOE軍曹」的出身地，他們似乎是認識的，因遇上麻煩而想向「JOE軍曹」求助。「HUGO」等為查明真相而追上去，即遇上一名不太禮貌、並查問有關「炎之英雄」女孩。這位自稱來自「迪多共和國」〔ティント共和國〕、叫「莉莉」〔リリィ〕的少女，之後又會在旅館再次出現，並與主角一同上路。

在道具屋添置戰鬥用的道具之後，「HUGO」一行人便會向平原和迷宮邁進；在那裏，他們將同多種怪物展開激戰。之後，他們又會遇上一位身穿黑色衣服的謎之男子；男子指向恐佈的火龍後，便消失得無影無蹤。擊倒火龍後，體驗版遊戲便隨之結束；究竟之前的黑衣男子是誰？「HUGO」將如何？那就要留待大家




這位黑衣男子究竟是何方神聖？

## 遊戲系統實況介紹！

家對本作遊戲系統已經有了初步的了解；以下將會以今次體驗版作實例，為大家進一步剖析系統內多個重要組成部份的具體內容。

### PARTY SYSTEM

本作戰鬥系統內的「PARTY SYSTEM」，意思是由前衛、後衛兩個角色組成一個PARTY，然後在戰鬥時作出共同行動。由於玩者是向每組PARTY直接發出指令，所以在6個角色情況下，玩者便需輸入3組指令。另外，視乎PARTY的組合，部份PARTY更可以作出特殊攻擊；而在STATUS畫面下，玩者亦可以對各PARTY組合作出調整。



在STATUS畫面下，除了可以檢視PARTY成員的情況外，亦可以對PARTY組合作出變更。

### RIDE ON SYSTEM

將部份特定的角色編成PARTY便會自動進入「RIDE ON」〔騎乘〕狀態；在這種狀態下，HP值是合計的，而角色在移動能力上亦會相對提升。就「HUGO」和「富巴」便是可以變成「RIDE ON」狀態的PARTY。



在「RIDE ON」狀態下，單一的回復魔法已可供PARTY內兩名角色使用。

### 自由位置戰鬥系統〔F.P.B.S〕

在前作中，進行攻擊後的角色將會返回原處；但在新一集遊戲內，攻擊後的角色會在原地停留，等到下個TURN時、自動地移動至有效位置，並對敵人作出攻擊。



「F.P.B.S」系統令戰鬥變得更方便容易。

### BATTLE COMMAND的輸入

遇上怪物後，戰鬥便會隨之展開；這時候，玩者需要從「戰鬥」〔戦う〕、「逃走」〔逃げる〕、「聽任」〔おまかせ〕三種指令中，為全體PARTY的行動作出選擇。選擇「戰鬥」的話，玩者之後又要為每個PARTY選擇個別的戰鬥指令，這些指令包括有「攻擊」、「防御」、「紋章」、「道具」〔アイテム〕、「行動斷續」等等。



畫面上方將顯示各類指令的圖示和名稱。

### 經驗值的累積

戰鬥結束後，可以得到一定的經驗值和金錢。此外，在STATUS畫面下，會有「LEVEL UP！」字樣顯示角色LEVEL的提升，從怪物處得到道具的話，亦會在這裏加以顯示；例如在體驗版內，玩者便可以從怪物處獲得叫「藥物D」〔おくすりD〕的道具。

| PS2 | 2002年 11月29日 |
|---|---|
| KONAMI ● ACT | |
| 6800日圓 ● DVD ROM | |
| 80Kb | |



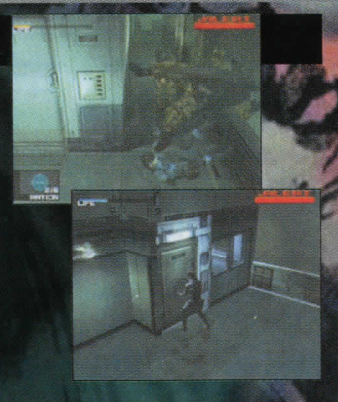
**全世界萬眾矚目**，引頸以待的小島秀夫作品「METAL GEAR SOILD 2 Sons Of Liberty」，**其美版已率先於本月15日發售**，真羨慕美國玩家能夠比其他國家的人提早感受遊戲的樂趣。**上期為大家介過TGS中體驗版的內容後**，這次將會是在日版推出之前，最後一次對遊戲作全面的探討。**為了得到METAL GEAR的情報**，而單獨潛入一艘油輪的SOILD SNAKE，意**料不到這一切也是一個已計劃好的陰謀**，到底SNAKE到最後能否成功完成任務呢？**這一切便要留待玩者自行觀看結局了。**

# 發售前最終特集 METAL GEAR SOILD 2 SONS OF LIBERTY

## 多采多姿的動作

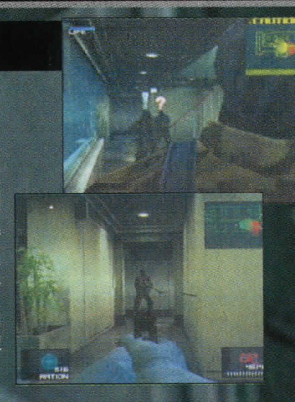
### 移動

移動是動作遊戲最基本，亦是不能缺少的一部份。本作中，SNAKE的每一行動也要非常慎重，因為活動範圍非常廣泛，而且萬一被敵人發現時，便會處於非常危險的狀態，及會影響到遊戲最後給玩者的評價。至於SNAKE的移動方式非常多，例如有前滾翻、倚著牆邊移動、抓住欄杆邊等等，若是在適當場合使用的話，這些都是可以成功避開敵人的監視，而只要按△掣便可打開門扇，非常方便。



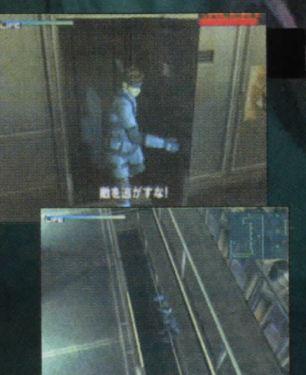
### 攻擊

除了作出迴避之外，玩者在適當的場合下，也可使用首絞、麻痺槍等方法將單一敵人解決，然後並可將他收入儲物櫃或拋落海中以毀屍滅跡，以免被其他敵人發現觸發到他們作出戒備及四出調查，而當被敵人發現進入警戒模式的時候，不妨以士兵作為人質，這樣會對己方形勢非常有效，敵人也不會向玩者作出任何攻擊行動。另外，玩者更可擺出準備射擊姿態，只要倚著牆邊時按□掣便可立即轉身攻擊敵人。



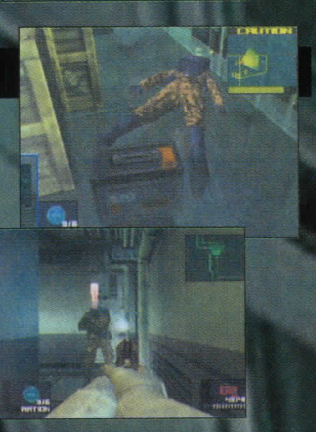
### 迴避

在被敵人發現的情況下，遊戲畫面右上角會顯示出兩種的警告標示（EVRSION / ALERT）。這時玩者便要設法作出迴避，如躲進儲物櫃裡、桌下，或抓住欄杆邊等，直至敵方警戒被解除為止，但躲避時注意不要留下任何行跡讓敵人對其存有可疑，尤其是受傷時所流下的血跡、腳印，然而在ALERT狀態下，無論甚麼也不能成功避開敵人的追擊，唯一方法就只能與他們交戰將之殺死。



### 其他

除了移動、迴避和攻擊之外，玩者為求順利進行任務，也可使用一些卑鄙的手段，例如在不察覺玩者的情況下，用槍指嚇奪取敵人身上的道具，接著如何解決他便由玩者去決定了。而另一個手段，就是用槍射破喉管或滅火器，以引發大量煙霧來擾亂敵人，這樣做雖然可以一次過避開複數的敵人，但要十分講求準繩和敏捷度，要有一定的技術才能成功。







## 部份謎題終於得以証實

●SNAKE與OTACON也是反METAL GEAR組織的人。

●新型METAL GEAR原是由海兵隊所開發，後來被ORUGE率領的俄羅斯士兵奪取。

●FORTUNE和VAMP是屬同一組織的人，受某人指揮下而行動。

●OCELOT得到俄羅斯的協力。前作切斷了右手的忍者NINJA，將LIQUID的手進行移植，並裝有能對SNAKE作出反應的功能，被LIQUID的意識控制著。

●証實NINJA與RAVEN會於今集中再次出現。

## 得以強化的遊戲系統

在今集「2」之中，除了SNAKE動作增加了之外，遊戲系統也大幅度作出強化，當中包括有抓住欄杆邊時出現的握力計顯示。道具欄方面，與前作同樣採用L字型的介面，但道具、武器會分開每一類別，方便玩者快速地找尋使用。至於在通信畫面進行期間，除有對話內容的顯示以外，通信畫面中央更有映像播出，增加遊戲的臨場氣氛。

## 武器類WEAPONS



USP－一次可裝15發子彈，具連射功能的Hand Gun，除了擊倒敵兵之外，更可將物件破壞。



M9－裝有麻醉藥子彈的手槍，具有防音裝置，開槍時敵人也不會察覺得到。

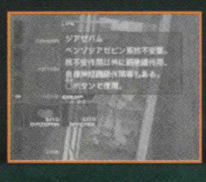



Stand Grenade－產生強烈閃光與爆發音，令敵人一時氣絕的手榴彈，對於遇上複數的敵人時非常有用。

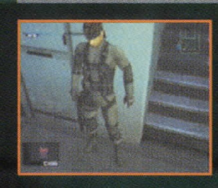
Magazine Gun－裝有空彈殼的手槍，主要是作擾亂敵兵注意力之用。

Chaff Grenade－干擾電子儀器用的手榴彈。在遊戲中主要令監視器失靈及干擾敵兵使用的無線機。

## 裝備品EQUIPMENTS



DIAZEPRM－精神安定作用的藥物，服用後暫時可具有停止手震的效果。



煙草－SOLID隨身常備的用品，使用時體力會少許減去，但真正用途其實是觀看肉眼看不見的紅外線。



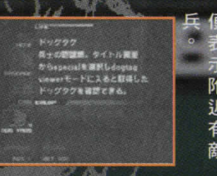
止血劑－主要將傷口作止血之用。



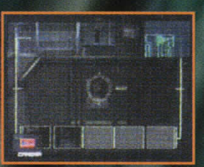
RATION－軍用攜帶的糧食，食用後體力便有少量回復。



紅外線GOGGLES－熱能反應的裝置，主要觀看肉眼看不見的紅外線。



生體CENSOR－對生體感到反應的裝備，震動時便表示附近有敵兵。



數碼相機－拍攝之用。



雙眼鏡－遠距離偵察用的道具。

DOG TAG－敵兵棄下的身份識別證，用途不明。




紙皮箱－主要暫時迴避敵人察覺的道具。



## 成為各玩家搶購目標的限定版....

想起當時第一集「METAL GEAR SOILD」限定版被無良商鋪炒賣的事件，相信大家到現在為止仍記憶猶新，想起來就怒氣沖沖（對不起！舊事重提）。然而來到今集上，由於沒有行貨的關係，相信這問題將會再一次發生。至於今集限定版內容方面，除了遊戲之外，將會附送SOILD SNAKE金屬FIGURE、遊戲製作花絮DVD，以及一本厚達72頁A4 SIZE的畫集；配上精美豪華的包裝盒下，售價只是9800日圓，確是物有所值，但對於我們本地玩家而言可能就……

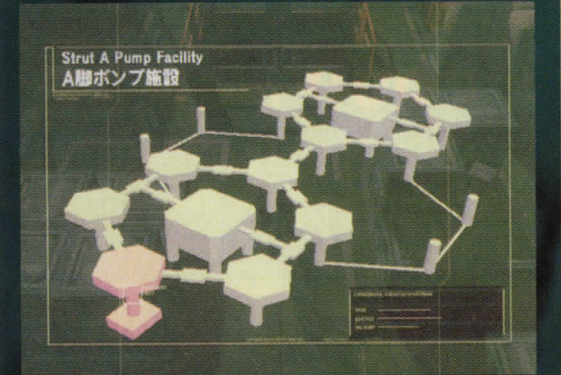


# 新角色資料爆光！

隨著發售日期進入倒數階段，有關遊戲的具體內容和角色資料也明郎化。今集最大不同的地方，莫過於故事分為“Tanker篇”和“Plant篇”兩個部份。“Tanker篇”的主角當然是SOILD SNAKE，而“Plant篇”則是以最近新公佈角色的雷電作為中心。然而這名新角色，正是上期曾為大家介紹身穿緊身防護服的神祕人。另外，透過下方的圖片中，看到SOILD SNAKE正和雷電共同戰鬥的場面，由此推測他並不是SNAKE的敵人。

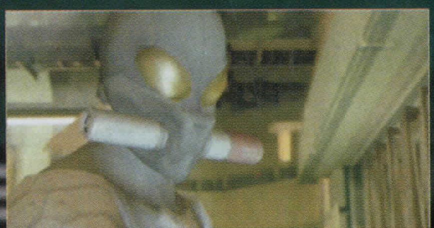




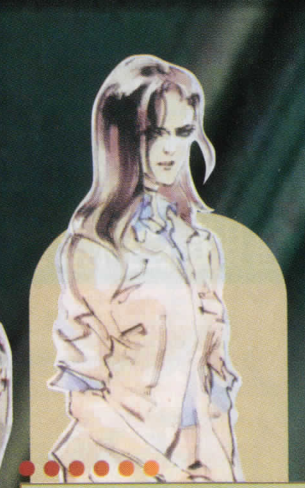


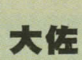

這個巨大設施就是“Plant篇”故事的舞台。從中所見，設施結構由兩座四角塔所組成，各座由六組及中央主塔部份連接著。











## 雷電RAIDEN

“Plant篇”的主角，於VR訓練中修得不少技術，在沒有任何實戰經驗下，他的目的與SNAKE同樣獨自一人潛入被武裝集團佔據的設施追查METAL GEAR。他樣貌端正，擁有一把金色的秀髮，身持一把日本刀，是一名性格與SNAKE有異的男子。

## 大佐

FOX HOUND部隊作戰司令官。在雷電作戰中與他進行無線電連絡下，推段他是雷電的上官。

## ROZUMARI

（ローズマリー）

雷電的戀人，擁有一把美麗黑色秀髮。在今次任務中，她主要為雷電負責資料情報記錄，以及通訊聯絡之用的助手。






# 心跳回憶3 在約定的那個地方

PS2 2001年12月20日
KONAMI ● SLG
6800日圓 ● DVD-ROM
272KB 對應USB滑鼠

Text by 阜林

## 體驗版全面解構！

距離發售日不足一個月的《心跳回憶3》，最近公開了一個體驗版，除了是作宣傳之外，也是讓玩者們早一步了解到遊戲的基本進行。而當中還有不少「驚人」的新發現，就讓把體驗版玩了N次的筆者，向大家公開這些嚇一跳的事實！

### 嚇一跳！其之一

## 新名字輸入系統「簡單入力」

以往輸入名字時，即使是輸入日本常見的姓名都好，每個漢字都要一個個的從漢字表找出來，確是有點費時失事。而《3》裡則加入了「簡單入力」系統，可以直接以讀音，找出近千個的漢字姓氏及名字，當中更能拼出一些名人出來。




◆只要輸入第一個音都可以。

### 嚇一跳！其之二

## 牧原與主角的關係

人物設定中，牧原優紀子並非與主角有「青梅竹馬」的關係，不過在故事開始時，得知她原來是主角由小學開始相識的同學！而主角更曾經「英雄救美」。然而主角認不到她，因為高中前的優紀子，是個長髮戴眼鏡，樣子毫不起眼的女孩，與現在完全是兩個人。筆者發現更有趣的是，優紀子與相沢千歲是中學時認識的，主角卻不認識相沢，看來主角的人際關係還是…





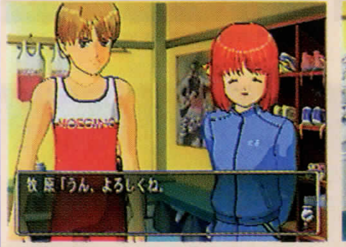


◆雖然《3》的人設不算一級美，但優紀子的笑面還是很可愛。

### 嚇一跳！其之三

## 伊集院麗復活！（笑）

與《2》一樣，兩名男角都是主角的情敵，當中的小白臉白鳥正輝，不論態度及說話的語氣，完全是伊集院麗二號，還要是優紀子課外活動的「附屬品」…而身形較大的矢部卓男，則完全是個一般人眼中的「Otaku格局」…然而《3》人物關係較多及複雜，也少不了要跟他們打交道。




◆見到他們也未必是壞事…（汗）




◆矢部那傢伙更是「紮馬尾」的…

### 嚇一跳！其之四

## 女孩出場條件




◆為了令神条出場，筆者足足睡了個半月…

之前公開的資料顯示，牧原以外的女孩出場，是與她的人際關係有關。然而實際要她們「初登場」，還是非靠能力值不可。體驗版中，只要相關能力值達到目標，便開始出現女孩子出場的event。除了御田及神条外，其他的都要兩三個event才得知名字。基本上到了她本人「交出」電話號碼，才達到與她約會的條件。

### 嚇一跳！其之五

## 女仔易約，約會唔易！




改為五日制之後，基本上每週兩天的假期，已可大大增加約會的機會。不過除了星期六日找女孩約會外，就連一起放課時，也可以提出約會。隨時運氣好的話，星期六日都可以作約會之用呢。另外提出約會時選擇與之前相同的地點，女孩是會100%拒絕的。與約會有關的「服裝系統」，在之前介紹中提過配搭不佳會嚇跑女孩的。而體驗版中發現，不只是配搭錯誤，就連一套配搭連續使用，也有機會嚇跑女孩，筆者試過約會三次，嚇跑三次的「驕人成績」。




### 嚇一跳！其之六

## 強力的「學科預習」

在假日時進行文系或理系指令時，是會把成果貯起的，成功會加滿「預習計」一半，大成功（兩層圓圈）則全滿。到了平日進行同樣指令時，會提升成功時增加的經驗值，全滿加大成功的話更可達一個LV以上！不只是文系或理系，就連增加這兩個數值的課外活動，也會影響執行的效果，這亦是唯一「對抗」Bio Rhythm的方法。



グランディア エクストリーム

GRANDIA XTREME™

# GRANDIA XTREME 戰鬥系統大分析

曾經有SS最強RPG之稱的《GRANDIA》，其系列的最新作《GRANDIA XTREME》(以下簡稱GX)自從公佈後，一直受到各方面的關注，尤其今次是GAME ARTS首次在PS2上開發的《GRANDIA》系列原創作品(過往第一集也是移植至PS，第二集亦會移值到PS2上)。現在距離發售日雖然仍有一段時間，不過有關《GX》的消息好像雨後春筍，今次筆者會替大家講解今集的戰鬥系統，而且還會帶大家更加了解故事和世界觀。



| PS2 | 2002年 1月31日 |
|---|---|
| GAME ARTS/ENIX ● RPG | |
| 7800日圓 ● DVD-ROM | |
| 記憶容量未定 | |

## 阻止「精靈暴走」的拯救之旅

大地本來三大民族所管治，擁有科技和軍事力量的「羅芝時」、擁有古代文明的精靈之國「亞魯吉他」和獸人族管轄的「赫芝瑪」，三國一向和平相處，可是在五十年前在艾斯卡尼發生謎之爆炸，之後便發生了稱為「精靈暴走」事件，再加上發生羅芝時發掘古代文明遺跡「安沙多基亞」等事情，令到兩族的人在邊境經常發生戰爭。戰況沒有因為時間而減少，相反大規模的戰爭已經如箭在弦，一觸即發。

為了化解這場災難性的戰爭，唯一的方法是停止「精靈暴走」繼續發生，軍方已經查出制止的方法，於是便組織聯合軍去遺跡那裡。主角艾朗懂得憑感覺知道地底的情況，擅長以這能力進出地下的迷宮。軍方知道艾朗的能力後便請他幫助，可是他同時亦是一位不良青年，並不想替軍方去找尋地底遺跡，於是軍方便強行把他帶去，因此便踏上了拯救大地的征途。



◆不良少年艾朗經常與人爭執



◆協助軍方送信的艾朗

◆與不同的人在交談



◆不缺漂亮的女同伴





◆令人懷念的食飯EVENT


◆平時在村內的畫面



# 戰鬥系統大分析

《GRANDIA》能得到不下於《FF》和《DQ》這些國民級RPG的高度評價，除了遊戲中有壯大的故事和世界觀之外，最重要是由GAME ARTS所設計的戰鬥系統非常獨特，在千般一律的戰鬥系統中脫穎而出。最新作《GX》的戰鬥系統，基本的設計亦是承繼系列，並且加以改良推出，當然亦會增加了一些新元素，現在就讓我們分析一下。


◆系統完善的戰鬥系統


◆戰鬥中亦會有EVENT的發生

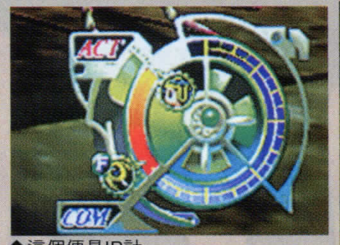
## 主宰戰鬥的IP計

整個戰鬥系統的命脈，就是一個稱為「IP GUAGE」於戰鬥畫面的右下方。這個將會決定遊戲中角色和敵人的行動次序，在那個圓形的計上，接近中心的人物圖代表我方角色，外圍的表代敵人。人物(敵人)圖會根據敏捷度來決定移動的速度，當圖移動到達「COM」的時候，那角色(敵人)便可以輸入指令，然後圖會繼續移動。當到達「ACT」的位置時，角色(敵人)便會按照剛才輸入的指令行動，攻擊或唱詠魔






法等等。這個系統還有一個很富戰略性的特色「CANCEL」，如果角色(敵人)從「COM」移動到「ACT」的位置期間被攻擊，那麼便會有可能被取消剛才輸入的指令，然後重新在「ACT」之後開始過。另外如果在到達「COM」前被擊的話，在IP計上移動的時間會相應增加。玩者只要擅用這個方法，攻擊一些仍未行動的敵人，那麼便能主宰每場的戰鬥。



◆這個便是IP計



◆主角在這時候可以輸入指令

## 各式各樣的戰鬥狀況

在一場戰鬥之中，角色隨著戰鬥進行時，會出現各式各樣的狀況。先談談直接攻擊方面，多數也會使用角色的武器作攻擊，當中有COMBO(連技)和CRITICAL(會心一擊)，兩者也是選擇性輸入的指令，後者需要是在「CANCEL」敵人行動時使用。另外，《GX》當然不能缺少魔法和特殊攻擊，除了可以重擊敵人之外，有些還會令敵人出現一些如中毒、麻痺和混亂等情況，和前作同樣會在角色(敵人)的頭頂上表示出來。




◆利用CRITICAL來CANCEL敵人的行動


◆在頭上可以見到狀況

## 超級豪華合體技

SS年代的《GRANDIA》中，魔法和特殊技已經相當華麗和精彩，到了DC的第二集更令人看得如痴如醉，今集《GX》必定能更上一層樓。《GX》會新增一個全新的系統SYNCHRONIZE FLASH SYSTEM，是個合体技的系統名稱，現在雖然未有詳細講解這個系統如何使用，但亦簡單說明只要滿足某一些條件的話，便能使出殺傷力更強，威力更大的合体技或魔法。好像下圖的《真．雷鳴劍》，絕對是起迫力的演出，如果有機會使用的話，真的要好好地欣賞欣賞呢。

▼華麗的必殺技






## 《GRANDIA》的美術世界

如果閣下有玩過《GRANDIA》系列的話，相信亦會知道遊戲的世界觀裡，必定會滲入一些古代文明和現代科技的衝突氣息，並且充滿了神話色彩。現在公開了一些關於《GX》世界的插畫，不知閣下能否感受到《GX》的壯大世界觀呢。











TEXT: 小悠

# トロと休日™

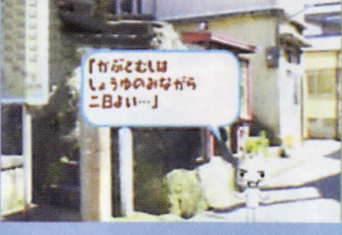
## 與TORO放假

トロに 会える!!

| PS2 | 2001 年 11 月 29 日 |
| --- | --- |
| SEC ●ETC | |
| 5800 日圓●DVD-ROM | |
| MC 23（KB 數未定） | |

## 與SONY吉祥物一起放假




之前在東京GAME SHOW之中也介紹過Sony Computer Entertainment於冬季推出的新作，這個《與TORO放假》是其中一個備受注目的ETC作品。題材是非常悠閒的見聞式遊戲，主要是玩者在一段短假期之中，和TORO貓去旅行。TORO貓在《何處也一起》系列遊戲之中也是以育成遊戲形式登場，可是今次以玩者代入架空世界之中和TORO貓遊玩實在十分有趣。遊戲之中玩者可以和TORO貓一起去玩，散散步拍拍照等等。能夠在現實感的世界感受到與TORO貓一起遊玩，便是這遊戲的重點來。

# 悠閒假期開始了







今次的遊戲是和TORO貓一起放假，難得可以放假當然是出去其他地方遊玩一下。上次也和大家介紹過了，作品之中是玩者進入一個地方和TORO貓四處遊玩，那兒是一個以神奈川三浦半島作背景的架空小町，一個家鄉風味十分濃厚的地方來，平靜而且民風十分簡樸，對都市人來說是一個理想的旅遊處。TORO貓的好奇心很強，在小町之中四處走走隨時會有不錯的發現呢！於遊覽的時候，玩者不單止可以和TORO貓談天說地，而且可以在TORO貓的說話之中得知牠對什麼東西有興趣。其實這個ETC遊戲是沒有特定的目的，只是讓玩者有一個悠閒去旅行的感覺便是了。小町之中是充滿了新奇事物，玩者可以仔細地查看一下。另一方面，拍照、遊覽、吃東西等等也可以和TORO嘗試，對於日本地區陌生的朋友更有投入感呢！







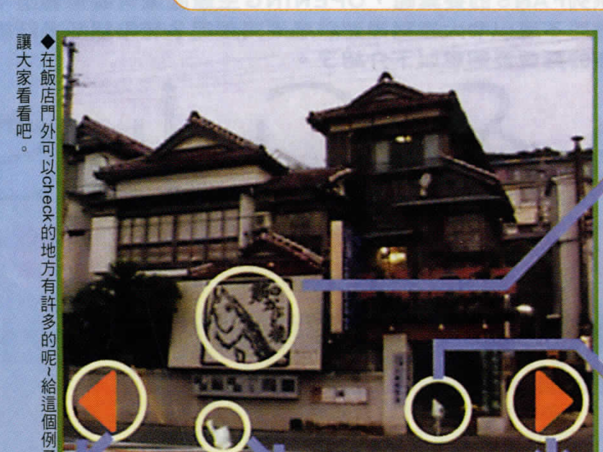








# 和TORO貓一起看東看西



◆在飯店門外可以check的地方有許多的呢~給這個例子讓大家看看吧。





◆按右邊的道路便可以來到海邊，為什麼TORO貓在座禪呢？！

上次介紹了和TORO貓去旅行怎樣乘火車，和在旅館有什麼可以讓TORO貓看。今次我們便外出到不同的地方去，看看有什麼新奇的東西發現。在任何一個玩者可以作停留的畫面之中，也可以到處check一下，好像在旅館的房間的壁畫之中是可以找到雪條棒，而這些item也是可以收集回來，而且是可以送給TORO貓作為禮物，看看牠有什麼反應也是很有趣的事情來。步出旅行之後可以到新的地方去，神社、港口、公園和學校也是一個好地方，加上不同時候去不同的地方也會出現不同的景物，現在便來看看有什麼可以找到呢！



◆按左邊的道路的話便會進入飯另一旁的街道，是一個石級板道來呢。



◆在中央的道路上check一下，也許TORO貓可以在什麼地方找到新的item啊！

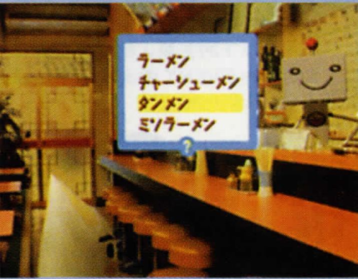


◆飯店外有一幅十分奪目的掛布，玩者一check便可以看到這幅掛布的大特寫。





◆當然，玩者可以在畫面之中check一下你的旅伴TORO貓，這麼牠便會和玩者說話耶。



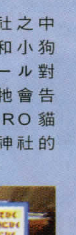


◆啊~！在拉麵屋之中找到《何處也一起》系列的其他同伴呢，スズキ是否在這裡研究新的拉麵哦……





◆神社之中可以和小狗ピエール對話，牠會告訴TORO貓有關神社的歷史。







◆ジュン是在町中街道碰到的同伴之一，一起來旅行嗎？







◆リッキー是另一個在神社遇上的同伴，牠是一隻十分喜歡說藝人名句的青蛙。





◆スズキ剛才在拉麵屋也見過了~玩者有沒有邀請他去玩呢？







# ヘルミーナとクルス

Hermina and Culus

～リリーのアトリエ もう一つの物語～

TEXT：小悠

## 喜歡教導小妖精讀書嗎？

在DC版的《瑪莉與艾莉之工作室》推出了不久之後，GUST再度於本年冬季聖誕前推出鍊金術士系列的新作品《Hermina & Culus~莉莉之工作室的另一物語~》。這個是《莉莉之工作室》的外傳故事來，是講述希露美娜（Hermina）與人工生命體Homculus的古路斯（Culus）交流的AVG遊戲。承繼鍊金術士系列的特色，新作之中依然是非常重視故事流程，可是加入了以語言教導古路斯的系統，令遊戲內容之中富有育成成份。比較起之前以研究鍊金術爲主加上RPG冒險的遊戲形式，今作便是以育成小妖精加上冒險爲主了。於PS2推出的話相對地增加了吸引系列FANS的要素呢，OPENING主題曲還有劇情動畫不知道可不可以令大家對這遊戲感到興趣呢？若希望知道詳細內容的話便要留意以下介紹了。

# Hermina & Culus

## ~莉莉之工作室的另一物語~

### 人物介紹

在介紹遊戲系統和流程之前，讓筆者為大家介紹一下登場的人物們吧！大部份的人物也在《莉莉之工作室》登場過，有玩過前作的朋友對他們不會陌生了呢。除了以下的主要人物之外，還有許多角色會在EVENT中出現，要仔細留意才行。



### 古路斯（CV：高城元氣）

這故事的主角便是他了，由希露美娜妨照莉莉雇用的小妖精創造出來，第一個以鍊金術成功誕生之人工生命體。在慢慢學會說話之後，便會許多新奇的反應出現，令人十分期待耶。



### 希露美露

（CV：釘宮理惠）

鍊金術才華非常拔群的神童，由小妖精身上取得靈感創造出古路斯。雖然將古路斯看成為道具一般，可是卻視之為獨一無二的重要東西。讓希露美娜展露笑顏也許是古路斯一直希望的事情……



### 莉莉

（CV：那須惠美）

希露美娜的保護者兼鍊金術老師，對於古路斯有如小妖精一般看待。



### 杜魯耶

（CV：菅原正志）

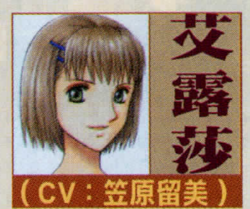
莉莉他們的保護者，對希露美娜或是古路斯也如自己的孩子一樣。



### 迪奧

（CV：下野紘）

是一位四處流浪的冒險者，也因為這樣經常要找尋工作為持生計，常常照顧希露美娜及古路斯。



### 艾露莎

（CV：笠原留美）

自稱是麵包屋的女孩，十分喜歡小孩子，所以常常和孩子們遊玩。



### 伊戈莉多

（CV：淺野真澄）

與希露美娜是一對怨家，可是鍊金術方面的才華是不會比希露美娜的低。



### 伊露瑪

（CV：中原麻衣）

卡拉巴之占卜師，也是莉莉的親友。可以在莉莉處加深對她的認識呢。



### 韋路拿

（CV：神奈延年）

雜貨店的店主，對古路斯十分有興趣，使他感到很親切的人之一。



### 小妖精

（CV：大澤紬）

每一集也會登場的小妖精，雖然十分頑皮，可是對古路斯有如同伴一樣。







| PS2 | 2001 年 12 月 20 日 |
| --- | --- |
| GUST ● AVG | |
| 3980 日圓 ● DVD-ROM | |
| 250KB | |






# 沙路布魯克的白晝

在這兒便開始說說有關遊戲的流程了，基本上玩者的角色便是古路斯了。每一天由早上古路斯送希露美娜上學後，便可以在沙路布魯克城中自由活動。於日落希露美娜下課後，便可以跟她回家，蹤有可以將學會的說話嘗試說給她聽。接著一日又一日的循環，一共有20天的時間讓玩者在城中碰碰EVENT和學習新的說話。在這個城之中可以去的地方有很多，中央廣場、雜貨店、職人街道、鍊金工房等等，也可以出城外冒險，可是必須與同伴一起才可以呢！於不同的地方可以遇上不同的人物，除了會發生EVENT之外還可以在對話之中學習到新的詞彙，令古路斯可以說的話越來越豐富。每一天的移動時間是一共分為五回，包括朝早、正午、午後1、午後2和日落。另一個會影響古路斯行動力的便是他的體力了，讓他去得太遠便沒有體力行動，而且一天的體力是包括回家後與希露美娜相處的時間，所以玩者要小心在日間的行動，別讓晚間時沒有機會和她對話。







# 希露美娜的黑夜

每一天日落之後，古路斯便會自動和希露美娜回到工房這個家去。這個也是古路斯和希露美娜對話的時間，玩者可以盡量使用學習回來的詞彙去好好和她談天，在對話時畫面加上角會出現時計、希露美娜的興趣BAR和古路斯的體力。時計是計算日落後的時間，古路斯的說話越能夠吸引希露美娜，興趣BAR便會越高。雖然是回到家來，可以和主人對話也是會消耗體力。說一些她有興趣的話，這樣她會對古路斯有好感，但是玩者不可能每天重覆只說那幾句話是不行啊！所以在白晝學習更多的詞彙是十分重要。哄希露美娜快樂的話，她可會更加疼古路斯。












(C)2001 KONAMI

◆這是GC版本的畫面

# HYPER SPORT 2002 WINTER

## 又再全機種體育制霸



◆這是PS2版本的畫面

記得去年KONAMI製作了一個奧運會遊戲，而且還一口氣公佈了會在所有機種上推出，可以說是全機種制霸。現在KONAMI又再來過差不多全機種制霸(沒有WSC)，不過今次不是奧運會，而是冬季奧運會《HYPER SPORT 2002 WINTER》。由於PS2、GC和X-BOX的機能也很強，因此遊戲出來的效果差不多，從公佈出來的相片當中很難分辨出高下，不過手提機之皇GBA就有明顯的分別。不過今次公佈了的資料當中，大部份也是PS2版本的開發中畫面，GC只有小部份，GBA亦比較多呢，但可惜有關X-BOX的畫面亦欠奉。因為有以上的情況出現，所以我們亦會以介紹PS2為主，而且GC和X-BOX版本的內容，也會與PS2版本相同。當然，總之請繼續留意我們，一有最新消息便會立即向大家報導。

| PS2 | 2002年 1月31日 |
|---|---|
| KONAMI ●SPT | |
| 6800日圓 ●DVD-ROM | |
| 200KB | |

## PLAYSTATION 共10種競技

PS2版本將會收錄10種比賽項目，不過暫時未有公佈有關遊戲的模式，不過有那些比賽項目就已經公佈了，有些速度競賽，有些技巧競技，有些指令輸入，就讓筆者為大家介紹一下。

### DOWNHILL／Alpine Skiing

從雪山滑下來的比賽，途中經過指定的旗幟和通道，以最快到達終點的時間決勝負。與朋友對戰是未知是否同時進行。






### SLALOM／Alpine Skiing

像DOWNHILL那樣從雪山滑下的比賽，同時亦是以過終點的時間分勝負，不過要講求的不是速度而是技術，過旗的角度較難掌握的比賽





### K=90INDIVIDUAL／Ski Jumping

90m級制的跳遠項目，從雪山上的斜坡加速衝下，利用跳版跳出去，以跳出的距離分勝負。遊戲中會以兩枝ANALOG掣來控制平衡。





### MOGULS／Freestyle Skiing

從雪山上滑下的比賽，不過並不是單純比賽速度，而選手需要在賽道之上，以一些鼓起的地方作跳台，在空中做出一些高難度動作取分。





### K=120INDIVIDUAL／Ski Jumping

120m級的跳遠比賽，同樣在雪山上加速後使用跳板跳出去，比賽的要點在於掌握起跳的角度，還有平穩的平衡能力，這樣才能取得優秀的成績。





### SPEED SKATING／500m

在室內進行的速度溜冰比賽，和田徑比賽的賽跑差不多，利用連打來增加速度，但當要轉灣時亦要有相當的控制技巧，屬於剛柔並濟的比賽。











PLAYSTATION

## FIGURE SKATING

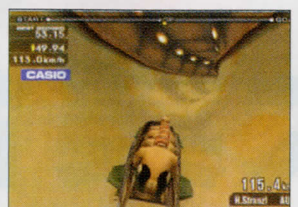
同樣是在實內進行的比賽，這次不是比較速度而是技術，一邊聽著動聽的樂曲，一邊在溜冰場上做出不同的優美而具難度的動作，遊戲中會以輸入指令來操控。






## BOBSLEIGH

在一條半圓形雪坑的賽道上，兩個人控制一輛雪車，以最快的時間衝過終點便能獲勝。不過雪車疾走的時候很難平衡，因此如何使用離心力是取勝的關鍵。






## CURLING

把一樣稱為STONE的石投入一個圓形的冰面上，利用冰面上的磨擦力來控制STONE，以停止STONE得漂亮為勝方，鬥智鬥技的刺激比賽。





## HALFPIPE／Snowboarding

使用滑雪板來進行的比賽，以高速衝下後，使用起跳板跳起，然後在空中做出一些高難度動作，遊戲中加速跳起之後，以輸入正確指令來控作空中動作。







XBOX

| XBOX | 發售日期 未定 |
|---|---|
| KONAMI ●SPT | |
| 未定 ●DVD-ROM | |
| 未定 | |

雖然KONAMI已經宣佈會推出X-BOX版，但可惜未有任何有關遊戲的圖片公開，不過以X-BOX的機能，再配合KONAMI一向製作運動遊戲的技術和水準，X-BOX絕對不會被PS2和GAME CUBE的比下去，但究竟會到那個層次，那就真的只好「拭目以待」了。

GC

| GC | 2002年 1月31日 |
|---|---|
| KONAM ●SPT | |
| 6800日圓 ●專用8CM DVD-ROM | |
| 3 BLOCK | |

這個遊戲可以說是KONAMI首個公佈在GC上推出的遊戲，這實在是一個很好的開始。談回遊戲之上，由於KONAMI公佈GC的資料實在太少的關係，再加上廠方說遊戲的內容和比賽項目與其他兩個版本差不多，所以省卻了重複的部份不說。不過從公開的GC版畫面來看，質數與PS2並沒有太大的分別，由於現今只有圖片可以看到，那麼實在很難說那方面好壞等的問題，唯有繼續等待廠方公佈的消息。

GBA

由於GBA的機能並不能與其他三個機種相比，而且始終GBA也是一部手提遊戲機，所以開發人員只好重新製作一個新遊戲。遊戲的內容同樣會收錄十種不同的冬季運動會的比賽項目，可惜現時只有公佈了四個遊戲，其實已經比GC和X-BOX的情報多了。不過遊戲可以用一盒卡匣，連接四部GBA的話，那麼便可以進行四打了，實在方便而有趣的設定呢。

| GBA | 2002年 1月31日 |
|---|---|
| KONAMI ●SPT | |
| 5800日圓 ●盒帶 | |
| 對應通訊CABLE | |

## SHORT TRACK 1000m／Skating

比賽是以四人同時進行，以最快完成1000m賽程的人便是勝利者，情況就像PS2的速度溜冰一樣，這款十分適合四人連線對戰的比賽項目。




## LUGE

選手躺在一塊滑雪板上，然後在一條半圓的坑道中滑行，以最快的速度完成賽程的比賽，情況很像PS2版的BOBSLEIGH比賽項目一樣，只是改用單人和滑雪板。




## GIANTSLALOM／

比賽與DOWNHILL一樣，在雪山頂開始鬥快到達終點，玩者要經過那些旗和賽道，需要掌握速度之餘還要有熟練的轉灣技巧，否則很難在最佳速度下完成比賽。




## BIATHLON

一項十分有趣的比賽項目，玩者要滑雪經過一段險峻的雪道，到達後要把目標物擊倒，完全是考驗選手的體力和集中精神，一個比賽兩種玩法實在有趣。











遊戲中可暫停作攝影機模式

大亂鬥可不一定只有四個人

# 經典角色大集合

## 特殊操作

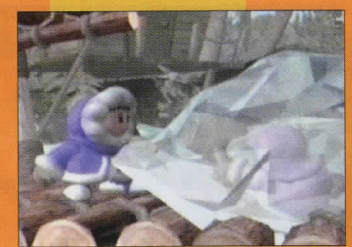
| | |
|---|---|
| 疾走 | 左 ANALOG 向同一方向連打 |
| 吹飛攻擊 | 左 ANALOG 與 A 同按，緊按 A 可作儲力攻擊 |
| 必殺技 | 每位角色均有四招，分別為 B，上 +B，下 +B，橫 +B。在二段跳後使用上 +B 更可在被吹飛後返回場內之用 |
| 攀爬 | 在場邊按左 ANALOG，可避免跌出場外 |
| 防禦 | 按 L 或 R 可放出防護罩，然而使用時間過長會導致出現暈眩狀態，防禦時必須注意 |
| 投技 | L/R+A，由於不同角色的有效範圍有別，使用時要清楚有效距離 |
| 回避 | L/R+ 左 ANALOG，向橫移會作出前轉或後轉回避，向下則是站立緊急回避 |
| 空中回避 | 空中按 L/R 可作緊急移動回避 |
| 空中抓道具 | 在空中按 Z 就可抓住接近的道具，對取得高處的道具十分方便 |
| 緊急逃走 | 在被多 HIT 的攻擊命中時，同一方向連按 ANALOG 就可迅速逃走，減少傷害 |

EVENT BATTLE 中有很多高難度的任務

LASS BOSS？

## 如何亂鬥？

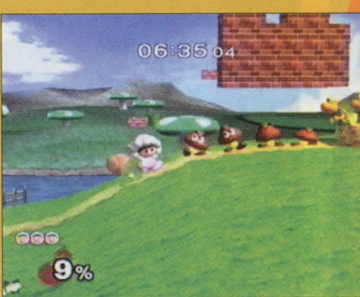
雖說是大亂鬥，但可不是只顧攻擊對手就可取勝的。在通常的亂鬥模式裡，玩者需要控制自己的角色，把對手轟出場區外，只要把所有對手的全部隻數轟離場外，勝利就屬於你。擊倒對手的方法有很多種，最基本的當然是以普通攻擊打至損傷度超過 100%，再使用強力的吹飛攻擊將對手轟走。除了普通攻擊外，每位角色亦有四種必殺技攻擊，除打擊對手外，亦有瞬間移動，模仿對像等特殊用途。由於損傷度愈高，被吹飛的距離愈遠，因此可更容易使出致命一擊外爽快感也提升了不少。如損傷過了 100% 的話，更有機會將對手轟至不能返回場區的位置呢。



可愛的 ICECRIMBER

## 經典重現！冒險模式

大亂鬥是一隻與朋友一起玩會十分有趣的遊戲，那一個人時又怎樣？不用擔心，這個一人用的冒險模式絕對足夠你玩上一段時間。這個模式將會把以往的經典遊戲再現，實在令機齡較高的玩家感動流淚！得到再現的經典遊戲有《瑪利奧》，《撒爾達傳說》，《ICECRIMBER》等，不僅是版圖，甚至敵人，背景音樂等也得到強化再現，如果你是上述遊戲的 FANS，本作可滿足你多年的願望。




《超級瑪利奧》再現！




小心被車撞喔

爆機畫面竟是可玩的射擊遊戲……





# 最終目標？

在遊戲中，只要玩者完成一次，就可得到一個FIGURE 。除此之外，遊戲途中也有機會得到，亦可在扭蛋機使用CONTINUE用的金幣來買。身為玩者的你，當然要以儲齊整套FIGURE為目標吧？



形狀奇特的扭蛋機……



跟已到手的FIGURE 來個大合照吧



# 撒爾達登場！

| GC | 2001 年 11 月 21 日 |
|---|---|
| NINTENDO ● ACT | |
| 6800 日圓 ● 8cm 專用光碟 | |
| 記憶容量未定 | |

TEXT:杉原

這隻集合了任天堂所有名氣於一身的GC作品，推出的日期已迫在眉睫。而廠商亦在這時候公佈了一位最新的角色，她就是撒爾達傳說的女主角，ZELDA。繼瑪利奧的桃公主後，這位公主亦終於參戰。現在就看看這位公主的戰鬥力如何吧。

## ZELDA

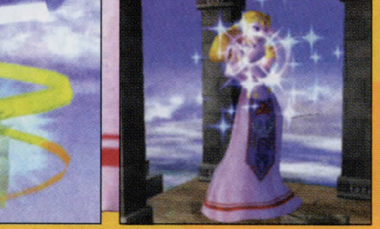
任天堂經典ARPG名作《撒爾達傳說》的女主角，ZELDA公主。在遊戲中，她的存在十分特別。其實她只是半位（？）角色，是與另一位角色SHEIK共同存在的。簡單一點說，即是SHEIK變身成ZELDA，ZELDA亦可反過來變身為SHEIK。ZELDA的特色是擅長使用強勁的魔法攻擊，攻擊力高之餘射程、攻擊範圍也不俗。雖然她的缺點是速度比較慢，然而速度高但欠缺破壞力的SHEIK卻正好與她收互相補習足的效果，玩者可對應不同的戰況作出變身，令她成為一位遠近皆宜，極之全面的角色。除了兩方的體重都不高這個弱點外，她的實力十分強橫。



通常必殺技尼爾之愛



浮之風是瞬間移動技



變身 SHEIK！

## 表裡一體！六大裡舞台

在遊戲中可選擇的戰鬥舞台共有18個，分為表裡兩則。即是說，在同一個世界觀內，將會有兩個戰鬥版圖可供選擇，除了景色完全不同外，裡舞台的背景音樂也與表舞台有別。以下將會介紹六個裡舞台，說明其世界觀與地形的特色。

### 彩虹之船

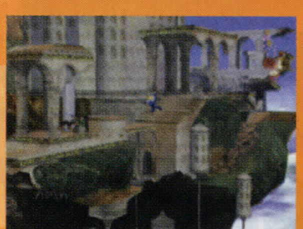
（レインボークルーズ）

《瑪利奧》世界的表關是桃之城，裡關就是出自《SUPER MARIO 64》的彩虹之船。在廣闊的天空與美麗的彩虹中，船隻會緩緩地移動。船的移動會令版圖不斷捲軸，因此戰鬥時必須跟隨版圖移動。



### 神殿

這個《撒爾達》味十足的神殿就是林克的裡關。這裡並非系列中哪個遊戲的哪裡，而是集合了《撒爾達》的特色與世界觀而成的架空神殿。然而這個應該是遊戲中最廣闊的版圖好像還有其他用途……？



### 森林花園

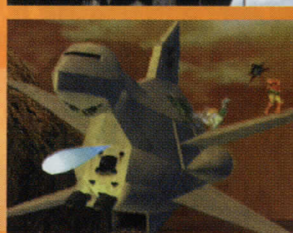
（ジャングルガーデン）

《DONKEY KONG》世界的裡舞台，是位於黃昏森林中的研究室。版圖的高度差比較大，因此能夠佔據有利位置與否成為勝負的關鍵。畫面下方的是激流，落下的話就會跟隨著河水流動。

### 惑星比諾姆

（ベノム）

《星際火狐》的表關惑星哥尼亞，可看到GREAT FOX的側面，而在這個裡關中，則可從正面欣賞GREAT FOX的勇姿。戰鬥會在四隻機翼上進行，由於版圖狹小，因此會以埋身戰為主。



### YOSTAR 島

（ヨースター島）

雖然掛名是《YOSHI》的裡關，但明顯地，這其實是初代《瑪利奧》的版圖。令人懷念的浮空方塊及空中水管等，將會在遊戲中重現！到底那些方塊會有甚麼用途呢？莫非會頂出個蘑菇來？



### GREEN GREENS

（グリーングリーンズ）

相信有玩初代《星之卡比》的玩者應該對這地方十分熟識，因為這就是《星之卡比》第一關的版圖。空中的炸彈方塊也不是裝飾，會掉下來的喔。











TEXT by AINHO

# GROWLANSER III

グローランサーIII The dual darkness

| PS2 | 發售日期 12月6日 |
|---|---|
| ATLUS ● SLG | |
| 6800 日圓（限定版 9800 日圓） | |
| ● CD-ROM ● 91kb | |

# 續報！新角色及初段故事公開

FANS 們引頸以待的「GROW LANSER III」，今次再有新情報到手，包括三位新角色及故事初段內容，當然第一時間公開給大家。由於「3」的主人翁是位失去記憶的少年，所以在遊戲開始的時候，玩者可以隨意替他改變姓名，輸入日文漢字或英文數字均可。至於上期提及到本作的限定版，詳細資料終於得到證實。這個限定同梱版名為「萌芽萌芽 Lucky Pack」，將會附送印有拉美樣子的特製發聲鬧鐘，音聲由為拉美配音的堀江由衣負責，售價為 9800 日圓。



## 受異常氣象所困擾的四個國家

受到前所未有的異常氣象影響，照射地球上的陽光減少，以致各國也陷入饑荒。為了尋求食糧，各個國家便開始打起了來。遊戲開始時的大陸，建立了四個國家，由於受到異常氣象的影響，整個大陸也被一股不穩的空氣包圍著。為了拯救這個世界，由有翼人菲詩利安（フェザリアン）主導的種族展開了一個名為"時空融合計畫"……

### 亞古利斯魯王國

（アグレシヴァル王國）

位於大陸西部的國家。由於受到異常氣象的影響，在這個冬天有全人口的一半餓死。國家為了國民的生命，於是便開始對鄰國食糧較為充裕的基斯羅利亞聯邦進行侵攻計劃，在國境外與聯邦防衛部隊展開一連串激戰，而主角就被捲入了這次戰鬥之中。

### 羅蘭多王國

（ローランド王國）

位於大陸東南部位置的王國，國土有一大半為危險的山地，農地非常之少，一直對食糧方面感到非常煩惱，以致有很多國民走到鄰國真魯花古利富帝國上。而真魯花古利富帝國為了阻止難民不斷流入，便將國境的通道關上了。

### 基斯羅利亞聯邦

（キシロニア聯邦）

在邊境附近，主角被聯邦議長女兒安妮救起的國家，是受太陽異變影響較少的一國，仍然有部份肥沃的農地，可是經常被鄰國亞古利斯魯王國謀略著。

### 真魯花古利富帝國

（シェルフェングリフ帝國）

自皇帝崩御之後，這個國家便由朱姆斯派和迪奧多拉派兩個的帝國所統治。之後，國家引發起內亂，為了國家安全，於是便請派基斯羅利亞聯邦出兵協助一起對抗亞古利斯魯王國。

### Vincent Kreutzer

CV：森川智之

巨大軍事國家真魯花古利富帝國的有名將軍，年齡為 24 歲，隸屬於朱姆斯派，性格寡默，給人嚴肅的印象，擁有強烈的正義感，是這個大陸之中最少使用二刀流劍術的人。他所使用的 Ring=Weapon 為 Blade。

### Orpheus Leadburug

CV：吉野ひろゆき

帝國軍朱姆斯派的隊長，擁有超神速的拔刀術，往往能夠成功將敵人一擊必殺。於保紐亞（ボーニア）村出生的她，19 歲，有一個妹妹 Machelle。為了守護自己故鄉，便與主角合力對抗敵人。至於她所使用的 Ring=Weapon 同樣為 Blade。

### Machelle Leadburug

CV：清水香里

Orpheus 的妹妹，14 歲，出生時已患有免疫不全症，需長期在淨化裝置中接受治療，以致對外面的世界一無所知。

## New System Check

前作中，當擊倒敵人的角色便可即時獲得經驗值。不過來到今集的經驗值，將會採用全員均等分配的系統。在戰鬥結束後，戰鬥中所得的經驗值，便會平均分配每位角色身上，換言之沒有作出戰鬥的角色，也與有參加戰鬥的角色獲得相同的經驗值。至於角色的特技和 Skill 方面，將會有新種類追加，而這次所介紹的，就有「夜目」、「忍步」和「Ring 鑑定」三種。「夜目」是令視界範圍增加的特技；「忍步」是靠近敵人也不會進入戰鬥的特技，而「Ring 鑑定」則是對未鑑定的Ring 作出判別，如果角色是沒有這種特技的話，也可到商店付出少少金錢作出鑑定。








| PS2 | 發售日期 11月29日 |
|---|---|
| SCE ● RPG | |
| 5800日圓 ● DVD ROM | |
| 記憶285Kb | |






TEXT: AINHO

# 各同伴的 Norami Arts和ORIJIN技大公開！

距離發售只有一個星期的「Legaia Duel Saga」，遊戲的舞台是一個正被黑暗和邪氣侵蝕著的世界，漆黑一片，沒有陽光的照射，再沒有甚麼晝夜之分。本作的特色之處，除了戰鬥系統得以強化之外，最使人驚喜的是角色首次加入語音及多種動作，配上出色的劇情及多位充滿個性的角色演出下，玩者將會完全融合遊戲的世界之中。

## 冒險之外的娛樂

在一般的RPG遊戲之中，也不乏一些與故事或冒險無關的迷你遊戲，而本作也不例外。前作大受好評已有的迷你遊戲，在今集中除了仍然健在之外，還加入鬥技場(Colosseum)的新娛樂設施，除可與同伴作1對1的對戰之外，也可與強勁的怪物對戰；成功通過特定的戰鬥規則後，便可得到大會模式的豐富景品，當中可能不乏一些稀有的貴品，然而這鬥技場的出現，正好符合遊戲的副題Duel（決鬥）的意思。至於其他迷你遊戲方面，與上集同樣玩法簡單得來富趣味性，暫時就開了擲飛標、橫跳、耕種這三種等。



擲飛標


橫跳


耕種



### 背負著宿命的熱血主角－蘭古

代表的Norami Arts

| 技名 | 指令 | 特徵 |
|---|---|---|
| 蒼月破 | →↓→ | AP增加16 |
| 鷹落とし | ←↓↓ | AP增加16 |
| 飛天流舞 | ↓←← | AP增加16 |

其餘的Norami Arts

| 技名 | 特徵 |
|---|---|
| 破山 | AP增加20 |
| 鬼當て | AP增加16+氣絕 |
| 影割り | AP增加20 |
| 神樂崩し | AP增加20 |
| 斗雷刃 | AP增加20 |
| 風刃圓舞 | AP增加24 |
| 閃陣 | AP增加24 |
| 連牙爪襲 | AP增加24 |

最初持有的ORIJIN技

炎の一擊（消費MP32）
火炎之攻擊
炎の紋章（消費MP48）
對象者攻擊力提高

### 失去説話能力的少女－瑪雅

代表的Norami Arts

| 技名 | 指令 | 特徵 |
|---|---|---|
| 炎の躍動 | ←↓← | AP增加16 |
| 空を裂く電光 | →↑← | AP增加16 |
| 超空からの光芒 | ←↑→ | AP增加16+眩暈 |

其餘的Norami Arts

| 技名 | 特徵 |
|---|---|
| 旋風の白刃 | AP增加16 |
| 貫く岩盤 | AP增加16 |
| 災いの暗雲 | AP增加16+猛毒 |
| 冰塊の棺 | AP增加16 |
| 迫り來る冰刃 | AP增加20 |
| 立ち昇る火流 | AP增加20 |
| 導かれし火精 | AP增加20 |
| せりあがる冰柱 | AP增加20 |

最初持有的ORIJIN技

生命の惠（消費MP16）
己方全體HP回復
生命の癒し（消費MP32）
對象者異常狀態回復

### 捨去劍器的武道家－卡沙

代表的Norami Arts

| 技名 | 指令 | 特徵 |
|---|---|---|
| 男花一本突き | ↑→→ | AP增加16 |
| 電光一文字蹴り | ←↑↓ | AP增加16 |
| 無想水月割り | ↓←→ | AP增加16 |

其餘的Norami Arts

| 技名 | 特徵 |
|---|---|
| 旋風昇り獨樂 | AP增加20 |
| 烈火二段突き | AP增加20 |
| 紫電天狗舞 | AP增加20 |
| 高波顎碎き | AP增加20 |
| 烈風正拳突き | AP增加24 |

最初持有的ORIJIN技

大地の躍動（消費MP48）
大地之攻擊
大地の守り（消費MP64）
對象者防禦力提高

### 妖麗的女戰士－詩露

代表的Norami Arts

| 技名 | 指令 | 特徵 |
|---|---|---|
| スレイカトラス | →←↑ | AP增加16 |
| スパイクアンカー | ↑↓→ | AP增加16 |
| ランブルパイク | ←↑↑↑ | AP增加20 |

其餘的Norami Arts

| 技名 | 特徵 |
|---|---|
| ライジングスターズ | AP增加20 |
| レンジウェイヴ | AP增加20 |
| ライオットフラッグ | AP增加20 |
| ブラッディファング | AP增加20 |
| ブラッドスパーク | AP增加24 |
| レイヴストーム | AP增加24 |

最初持有的ORIJIN技

稻妻の矢（消費MP80）
雷光攻擊
大蛇の雷（消費MP100）
雷之攻擊

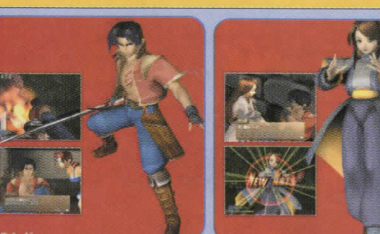
### 遵守戒律的巨人－阿衣

代表的Norami Arts

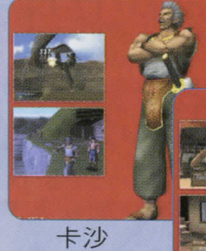
| 技名 | 指令 | 特徵 |
|---|---|---|
| 來,舞い降りる災厄 | ↑←→ | AP增加16 |
| 旋,切り裂く旋風 | ←↓↑ | AP增加16 |
| 刈,削る大地 | →↑↓ | AP增加16 |

其餘的Norami Arts

| 技名 | 特徵 |
|---|---|
| 雷,地を穿つ電光 | AP增加16 |
| 破,暴れ狂う波 | AP增加20 |
| 應,押しつぶす衝擊 | AP增加20 |


蘭古

瑪雅

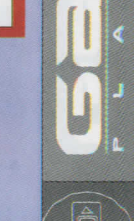

卡沙

阿衣

詩露







TEXT: 杉原

# 力への意志

# Xenosaga EPISODE I

Der Wille zur Macht［力への意志］

## 宇宙之旅

一是不公開，一來就把情報大放送，在此又再一次把《XENOSAGA》的情報送上。今次除了SHION展開宇宙之旅的開端外，亦會遊戲系統的基本介紹，與及一些人物的補完情報。

| PS2 | 2002年 2月 |
|---|---|
| NAMCO ● RPG | |
| 售價未定 ● DVD-ROM | |
| 記憶未定 | |

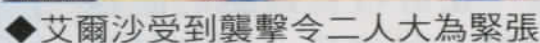
## SHION的宇宙之旅

因為開發了幫助人類做事的合成人間「RARIAN（レアリエン）」與對古羅絲斯（グノーシス）戰起著很大作用的機械人型兵器「A.G.W.S.」，維古達（ヴェクター）在星團連邦擁有非常大影響力。正因為此，在維古達內擔任技術者的SHION成為了集維古達科技的精髓所在，對古羅絲斯戰用人形機械人「COS-MOS」開發計劃的主技師一職。準備實行運用試驗的SHION，正在向某宙域進發中……


◆故事的開端就是這在海中出現的建築物



◆這名男子是誰？

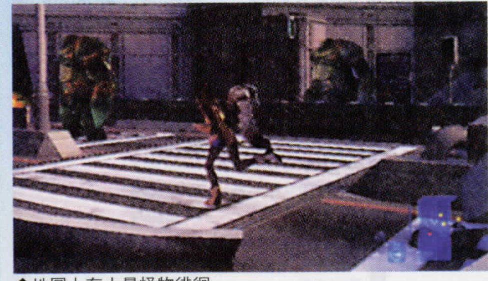


◆艾爾沙受到襲擊令二人大為緊張


◆試驗中的「COS-MOS」被迫發動……

## XENOSAGA SYSTEM

本作的遊戲系統分為故事進行的EVENT部份與操作角色自由行動的CF（CONTROL FREE）部份。CF部份提供十分有彈性的遊戲性，EVENT部份則帶出故事的主線。遊戲就是在這兩部份交織之下，展開一段壯大的旅程。

### CF PART


◆地圖上有大量怪物徘徊

在CF部份中，玩者將會操控角色，於全3D構成的世界裡自由地移動。跟一般RPG同樣，玩者需要在城市收集情報、於各迷宮進行冒險、與怪物戰鬥等。當然，與主線無關的小型EVENT也會發生。

在地圖上移動的時候，會有很多怪物四處遊蕩，與牠們接觸就會突入戰鬥。雖然只要避免與怪物接觸就可回避戰鬥，但必須注意當怪物發現玩者後也會予以追擊。

### EVENT PART



◆EVENT PART將有字音加上全程配音

在主線故事進行的時候就會轉變為EVENT部份。遊戲會以高質素的3D模型製作而成的CG動畫，再加上全程配音表現出來。根據不同的場合與對白，角色的表情非常豐富，甚至口形也會配合角色的說話改變，給人的感覺就像在看電影一樣，臨場感十足。



**VX-1 0000**
**SHION專用機**

**AG-02M**
**汎用型量產機**

## 人物介紹補完



**M.O.M.O（モモ）**

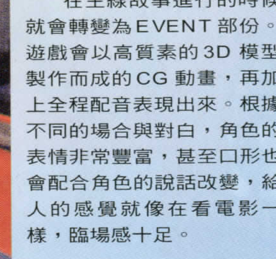
為觀測古羅絲斯用而開發的百式RERIAN的試作型。她的外觀是依照U-TIC機關的創設者，MIZRAHI（ミズラヒ）博士的女兒SAKURA（サクラ）製作。夢想是多行善，有朝一日可前往父親所在的天國。

◆M.O.M.O　性別：女
身高：141cm　體重：36kg
年齡：12（外觀判斷）

**M.O.M.O（モモ）**

為觀測古羅絲斯用而開發的百式RERIAN的試作型。她的外觀是依照U-TIC機關的創設者，MIZRAHI（ミズラヒ）博士的女兒SAKURA（サクラ）製作。夢想是多行善，有朝一日可前往父親所在的天國。

◆Jr.　性別：男
身高：140cm　體重：38kg
年齡：12（外觀判斷）





*圖片為開發中畫面







TEXT BY SAKURA KI




# 序盤物語公開




| PS2 | 發售日期 預定今冬 |
|---|---|
| SCE ● RPG | |
| 未定 ● DVD-ROM | |
| 未定 | |

SCE自成立以來，廠方的製造遊戲方向，一直也以多元化為指標，因此廠方亦會嘗試開發多方面類型的遊戲。為照顧日本本地市場的需要，開發RPG遊戲勢必不能缺少，而SCE在開發RPG遊戲所投入的資金亦相當足夠，所以自從PS登場之後，SCE製作了不少RPG名作，其中《WILD ARMS》系列便是其中之一。該系列每一集都充滿了特色，好像今次筆者為大家介紹的《WILD ARMS ADVANCED 3rd》，便是一個充滿了西部劇色彩的遊戲，無論是人物和世界觀，甚至乎使用的武器和敵人等等，都能帶給玩者進入西部牛仔世界的感覺，再加上這系列獨特的遊戲系統，絕對是PS2用戶於本冬天值得期待的RPG作品。

## 一個故事、四個開端

遊戲一共會有四名的主角，分別是VIRGINIA MAXWELL、CLIVE WINSLET、JET ENDURO和GALLOWS CARADINE，他們也會有自己的序盤故事，玩者無論選擇那一個角色開始，也要完成四人各自的序盤故事，那麼才會正式進入主線遊戲。

### 二「槍」流之少女 VIRGINIA MAXWELL

出生和長大於富裕的家庭，經過那事件後選擇了「渡鳥」(盜賊)之道的18歲美少女，同時使用兩支手槍作武器，對於「渡鳥」這職業抱有遠大的理想，可是現實世界和她抱負產生衝突。序盤故事講述她所居住的地方，突然被大批魔物襲擊，並且把所有糧食和財物也搶去，VIRGINIA為了奪回糧食和財物，所以便單人匹馬潛入妖魔哥保的巢穴。




◆她獨自潛入妖魔的巢穴

### 一流狙擊能手 CLIVE WINSLET

以打倒怪物和犯罪者等等，以賺取的酬勞生活，擁有冷靜的性格和準確的判斷力，再配合遠距離狙擊槍，與他的外型和性格十分相襯，在隊中擔任掩護和狙擊的角色。序盤故事講述他接了一宗生意，他要替客人擊退洞穴內的怪物，他經過險象環生的戰鬥後，終於到了洞穴的最深處，他發現了一件嚇人的秘密，如同看見了一場惡夢。




◆被委託了一宗可怕的生意

### 無視法律的寶藏獵人 JET ENDURO

性格冷漠而現實的寶藏獵人，為了尋找寶藏而不擇手段，即使盜墓或其他犯法的事性也會照做的少年，這些行為全是為了生存這藉口而幹。使用一支短槍作武器，同時亦擅長使用埋身戰。序盤故事講述他為了取得寶藏「水晶之花」，於是便隻身偷偷潛入古墓之內，與一位找尋記憶之少年相遇，竟不知那裡有魔物埋伏等候他。




◆在這古墓內會有水晶之花嗎？

### 崇尚自由的後補神官 GALLOWS CARADINE

出生於信奉守護獸加狄亞的巴斯卡集落，是位當地的一位後補神官，可是天生崇尚自由自在生活的他，一旦成為了神官後便會失去自由的生活，於是他便決定逃離出生地，當一個自由的「渡鳥」。序盤故事講述他為了自由的生活，所以便決定逃出巴斯卡集落。正當他想把聖地的秘寶盜走，可是卻被陷阱所捉，最終被其弟所救。



◆成為神官後便會失去自由

## 記憶之遺跡

主線遊戲開始時，VIRGINIA所乘的橫渡大陸橫斷鐵路列車，突然被稱為卡斯基興產的「渡鳥」所襲擊，渡鳥之所以襲擊列車，全是因為列車中收藏著某種重要的貨物。充滿正義感的VIRGINIA，於是便插手阻止卡斯基興產的渡鳥。在這次的衝突事件中，VIRGINIA和CLIVE等人相遇，而且還選了她作眾人的隊長。因為聽到了關於一件稱為「常闇之光輝」的寶物，於是眾人便決定去「記憶之遺跡」去調查。眾人來到記憶之遺跡後又再遇上了卡斯基興產的三人組，今次他們會協助眾人去找那常闇之光輝。通過了重重障礙和陷阱之後，七人來到遺跡收藏常闇之光輝的地方。就在這個時候三人組的首領JANUS突然發難，原來他一直是借助眾人的力量來到這裡，他亦知道解開常闇之光輝的封印方法，並且取得內裡的「咒紋」，究竟VIRGINIA等人能否取回被奪的「咒紋」呢？



與三人組戰鬥



來到記憶之遺跡



JANUS的目的是咒紋



VIRGINIA能否阻止呢？



# EA SPORTS NBA LIVE 2002

NBAライブ2002

# 籃球之神降臨

| PS2 | 2002 年 1 月 10 日 |
|---|---|
| ELECTRONIC ARTS SQUARE ● | |
| STG ● 6800 日圓 ● DVD-ROM | |
| 1262KB ● SPT | |

TEXT: 杉原
* 圖片為開發中畫面

相信喜歡籃球的人都對NBA這名字不會陌生，而《NBA LIVE》系列亦是籃球遊戲中的代表之作，其重要性就與《FF》與《DQ》在RPG中的地位一樣。今年的《NBA LIVE 2002》終於登陸PS2，發放華麗籃球技術的魅力。

渣巴、拉利・巴特等經典球星也有出場機會！

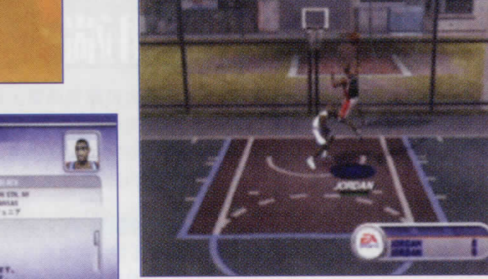

SLAM DUNK！

籃球之神－米高佐敦亦會登場！

當然也有明星隊


你有信心超越積遜教練嗎？

選秀是最重要的一環


街頭籃球氣氛十足的一對一模式

## GAME MODE

一如以往，在遊戲中擁有SEASON、PLAYOFF等多種模式可供選擇。雖然對這系列的支持者已經耳熟能詳，但初接觸的玩家可能認識不深，因此以下會對各模式稍作介紹。

## FRANCHISE

不知大家有沒有玩過《育成足球》或《CHAMPIONSHIP MANAGER》等足球經理遊戲，這模式就像這類遊戲的玩法，但當然是把足球換成籃球。玩者扮演的是教練角色，在遊戲的十年時間內，帶領球隊成為nba的王者。玩者需要管理球員的問題，如季初的選秀，續約，買賣球員等。而在比賽的日子，可以選擇參與比賽與否，如技術足夠的話當然是參與比賽增加球隊勝算吧。

## 1 ON 1

看到名字就知道，這是一對一的模式。玩者可從所有球員中選出一人，再選擇一名球員作對手。規則正如普通街頭籃球的一對一比賽，於半場進行，截得球後需要先踏出三分線再向對手進攻。由於比賽是在「街場」進行，玩起來有另一番風味呢。

## SEASON

就是最為人熟識的常規賽模式。玩者需要控制球隊進行於每年10月至4月間的常規賽事，只要取得組別的第八名以上就可晉級，然後進行季候賽。遊戲的分組亦會完全依照真實來定，分為東、西岸組別，最後將會進行總決賽，決定冠軍指環誰屬。

## PLAYOFF

可以說是簡化了的SEASON MODE。這模式中不用通過常規賽，而直接進入季候賽。玩者可以自由選擇對賽場數，與參賽球隊。由於是任意選擇，因此即使是現實中難以晉級的球隊，如公牛、勇士等，也可在季候賽裡登場。


要打7場總決賽不覺得悶嗎⋯

## 自由創造球員

製作球員是《NBA LIVE》系列的焦點之一。玩者可以揀選自己喜歡的樣貌、身形、飾物，甚至紋身，再設定好其能力值，就可以把球員投入比賽之中。為表現真實的NBA球員奇異的打扮，遊戲中備有大量髮型、飾物、樣貌得可供選擇，即使是球場上的美男子，甚或怪物一隻也可輕易製作出來！


賽程也頗密呢

## PRACTICE

正所謂「公欲善其事，必先利其器」，如果完全不熟識操作就去挑戰比賽的話，豈不是只有被擊敗的份兒？因此在比賽之前，大家應先在這模式中訓練一下自己的技術。由於遊戲中的特殊操作頗多，要在賽事中熟習操作並不容易，如先在PRACTICE練得一身好技術，勝利就離你不遠了。


好好磨練自己的技術


製造一個完全不像人類的怪物也不是問題(惡趣味？)





# EA SPORTS NHL 2002

# 冰上的決戰

貴為美國四大聯賽之一的NHL 職業冰上曲棍球聯賽，即將正式登陸PS2。由EA製作是信心的保證，喜歡這運動的可不要錯過了。簡單的操作令對冰上曲棍球一竅不通的玩家也可輕易上手，玩膩了足球、籃球遊戲的不妨試試這香港較少人接觸的球類運動。



| PS2 | 2002年 2月7日 |
|---|---|
| ELECTRONIC ARTS SQUARE ● | |
| SPT ● 6800 日圓 ● DVD-ROM | |
| 2755 KB ● SPT | |

＊圖片為開發中畫面　TEXT: 杉原



這遊戲可否為不熟識冰上曲棍球的香港人帶來新鮮感？



EMOTION 是可把對手撞開（吹飛？）而取得入球機會的系統

## PLAY OFF

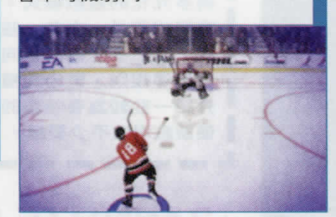
正常來說，NHL 是與NBA一樣，完成常規賽後再選出表現較佳的球隊進行季候賽。然而在這個模式中，玩者可不用通過常規賽而直接進行季候賽。由於參與隊伍可以自由選擇，即使是現實中較難進入季候賽的球隊，在遊戲中亦可成為出線隊伍的一份子。



可隨意選擇隊伍進行季候賽

## SHOOT OUT

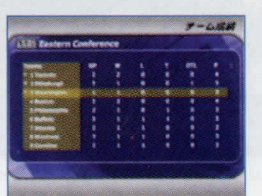
冰上曲棍球在某程度上其實有點像足球，而這個稱為SHOOT OUT 的模式就好比足球上的十二碼。玩者的球員會與敵方的守門員進行一對一決勝，只要攻入對方龍門便算勝利。與足球不同的是，這裡的球員可自由移動，因此最重要的是必須令守門員露出空隙，看準時機射門。



1 對1 的戰鬥，勝敗取決於一瞬間！

## SEASON

在SEASON 模式裡，玩者需要操控球隊，與其他球員對戰，進行為期一年的賽事。在比賽中固然要求玩者擁有過人的技術，但比賽以外的東西亦不能不顧，因此教練的角色也是這模式的重點。除了要如期進行賽事外，亦要對球員受傷的事件作出對策，填補位置的空缺。另外為提升球隊實力，玩者也要在球員轉會上花點心思，作出適當的收購行動。因此要在這模式取得優勝，需要玩者同時具備熟練的操縱技術與戰術頭腦。



目標就是積分榜的頂點！

## TOURNAMENT

遊戲內的盃賽模式裡，玩者可從各NHL球會與國家隊中選擇十二隊球隊出來比賽。這模式不只是簡單的淘汰賽，玩者的球隊需要先參加分組賽，取得出線權後才可進行淘汰賽。這模式可讓玩者以NHL球隊模擬一次盃賽大會，甚至選出十二隊國家隊，模仿奧運會的冰上曲棍球項目賽事。



在這模式裡國家隊對球會的比賽也可做到

## NHL CARD

在進行比賽後，玩者如果使用過特定的技巧就會獲得點數，只要利用這些點數，就可以購買咭片。在遊戲中共有189 種類的咭片，而這些咭片分為四個罕有度，最高的當然是珍貴的罕有咭。另外更有一些擁有特殊效果的特典咭，到手後可令球員的動作有所增加。注意的是每個技巧只有一次獲得分數的機會，因此想集齊所有咭的玩家要好好鍛煉自己的技術了。



你能否填滿這裡的空間？





除球員咭外，亦有圖畫咭





NHL 球星的咭



比賽中可自由轉換視點

## ORIGINAL

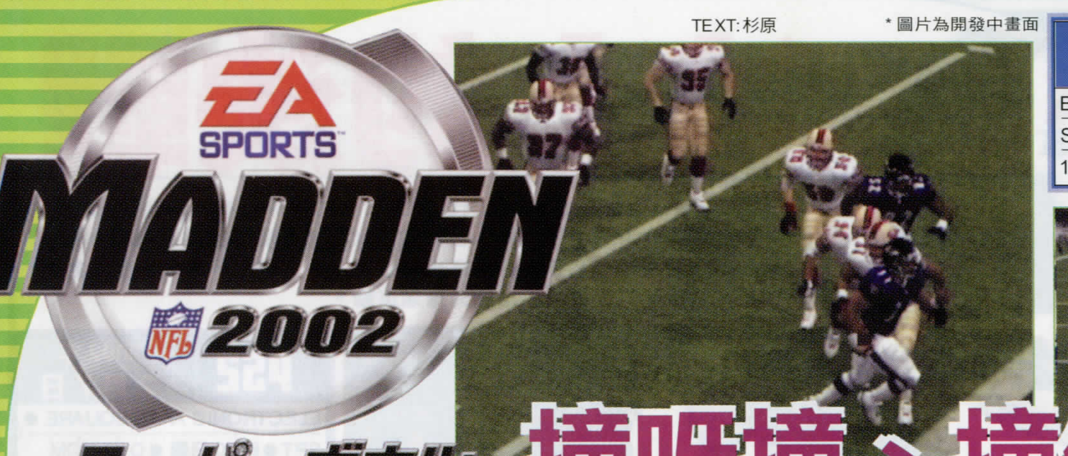
EA 出品的運動遊戲的一貫特色，就是這個自由創作球員的模式。本作裡玩者可任意調教原創球員的能力，如果喜歡的話，即使是創作一個能力全滿的怪物也可簡單做到。



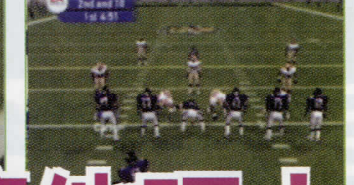
玩者希望創作能力全滿的「怪物」還是全能力最低的「廢物」？

TEXT:杉原

＊圖片為開發中畫面




| PS2 | 2002年 1月24日 |
|---|---|
| ELECTRONIC ARTS SQUARE ● SPT ● 6800 日圓 ● DVD-ROM 102 KB ● SPT | |



# 撞呀撞、撞他吧！


運用戰術可不能馬虎了事

美國遊戲名廠ELECTRONIC ARTS，推出的運動遊戲必屬佳作。美式足球雖然在香港不是太為人熟識，但在美國卻十分盛行，受歡迎程度比起NBA有過之而無不及。如果你認為美式足球只是一項衝來撞去的運動，這遊戲絕對可令你完全改觀！

## 豐富的遊戲模式

作為一隻球類運動遊戲，當然不少得多元化的遊戲模式。除了普通的聯賽模式等外，亦有一些頗為特別的模式，當然不少得的是向美式足球初學者教導規則、戰術的模式。以下將會介紹一些較為有特色的模式，相信會使遊戲增添不少樂趣。


2 MINUTE DRILL 的目的是盡量獲取高分

## 2 MINUTE DRILL

在這個模式中，玩者需要在兩分鐘內不斷進攻，盡量獲取分數。前進十碼，TOUCH DOWN 等均可獲得分數，目的當然是成為分數最高的玩家。由於時間只有兩分鐘，因此十分講求攻擊的速度及效率。

## 精彩鏡頭倍增

為求逼真，除比賽中的球員動態外，表情也十分充實。即使是教練的一舉一動都做得十分細緻，令比賽真實感大增。另外也有隨時REPLAY 功能，玩者可以收錄各個華麗的攻勢，製作一段精彩的球賽精華片段。


球員的動作表情十分豐富


REPLAY 功能可記錄每個精彩的場面

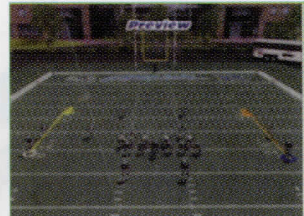
## CREATE

分為製作隊伍和製作球員。製作隊伍的模式中可選擇球隊的標誌及本據地，然後設定主場和球衣就可。至於製作球員方面則可自行創作原創的選手，由外觀到其所有能力值均可由玩者設計，可輕易把遊戲內沒有出場的經典球員重現，或把自己的分身投入於遊戲中。



為自己的球隊設定一件獨特的球衣吧


依照指示就可輕易 TOUCH DOWN



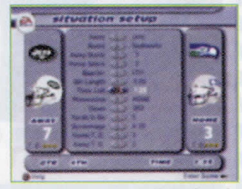
使用示範來解說，比只以文字講解來得實際

## TRAINING

在練習模式中，遊戲會為玩者講解各種基本的攻擊陣式，對美式足球認識不深的玩者可起很大幫助。模式中電腦會先為玩者作一次示範，只要依照著示範攻勢的指示操作，就可輕鬆地學懂戰術的運用方法。

## SITUATION

給玩者自由設定開始遊戲時的各種狀況的模式。可設定的包括比賽剩餘時間，兩隊的比數及餘下暫停次數等。美式足球比賽中每一刻也是關鍵所在，只要戰術運用得宜，隨時可以把劣勢扭轉。如果有看美式足球的玩家，更可設定成真實比賽的場面，看能否做到與真實相同的賽果，或令比賽一發逆轉，享受臨場的緊張感。



憑這模式可把真實比賽情況忠實重現



使用CHEAT咭令比賽變得十分有利

美麗的CHEERLEADER CARD

## MADDEN CARD

本作的儲咭模式仍然健在，而且增加了更多種類，加添收集咭片的樂趣。咭片其實不單是供欣賞，而且擁有特殊功能。例如使用選手咭可提升該球員的能力，球場咭則可令持有咭片的玩者可使用這球場。最注目的當然是追加了啦啦隊隊長的咭，滿足了不少男性支持者的願望。

TEXT: 杉原




# JAK X DAXTER
# 古代世界的遺產

由製作《古惑狼》班底開發的動作遊戲《JAK X DAXTER》，是以古代文明的遺跡作為故事的背景。今次將會介紹兩位新的角色，與及一些世界中的住人們。

| PS2 | 2001年 12月20日 |
|---|---|
| SCEI ● ACT | |
| 5800日圓 ● DVD-ROM | |
| 記憶容量未定 | |

## 遊戲流程

遊戲中有兩種對冒險十分重要的道具，分別是「OLBE（オーブ）」與「POWER CELL（パワーセル）」。玩者需要先收集「OLBE」，達至一定數量後前往特定位置以「OLBE」換取「POWER CELL」。除了交換外，版圖上的某處亦會隱藏著「POWER CELL」。它的作用是開啟機關或解除陷阱等，如果沒有這東西，玩者就會不能過版。


◆玩者需要到處收集POWER CELL


◆以POWER CELL啟動機器才可通過某些地方

## 注目的道具

### TELEPORT GATE（テレポート・ゲート）


◆利用TELEPORT GATE可移動到其他場所

在遊戲的世界裡，到處都充滿著稱為「ECO」的能量。有四位賢者利用這種能量，製造了四扇TELEPORT GATE。現時四扇門中除了JAK的老師SEIJI（セイジィ）使用的一扇外，其餘三扇門均未能使用。JAK只要憑著這四扇門，就可移動到其他地區繼續冒險，然而其使用方法仍然不明……

### 黃色ECO（黃エコ）

遊戲中擁有一些提升主角能力的道具，其中一項就是這個黃色ECO。只要JAK接觸到這個ECO，就可在一定時間內放出波動（波動拳？），這種攻擊對空中的敵人或作遠距離狙擊十分有效。


◆波動拳！

### 奧拉古魯像（オラクル像）

普利加索文明的遺物，只要給予120個OLBE就可換得一個POWER CELL。然而這奇怪的石像到底在哪裡？一切仍是謎……


◆形狀奇特的奧拉古魯像

## 各有煩惱的住人們



**村長（チーフ村長）**
辛多巴村（サンドーバ村）的村長，因最近收到很多村民的不滿而感到困惑。

**布魯拉（ブロオラ）**
JAK的叔父，有才能的探險家。對DEXTER存有一點意見。



**華利亞（ヴォリア）**
喜歡自吹自擂的戰士。曾經挑戰巨大怪物古魯（クロウ），卻慘敗收場。後來更因害怕敵人追來而把連接村莊的橋切斷。

**達巴（タルパ）**
數學者一名，因在賭局輸掉而被奪去衣服，導致現在要以一個木桶來遮醜（……）。



**比利（ビリー）**
波滋沼澤（おれっちの沼）的主人。為人不潔而且粗魯，正在為逃走了的寵物花芝（ジー）而煩惱。

**露斯（ロジィ）**
在普利加索盆地進行地質調查與生態研究的女性。因為研究對象的閃電鼴鼠（イナズマモグラ）不能回巢而困擾著。

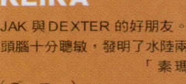


**花花鳥（フラフラ鳥）**
JAK曾經拾到的蛋孵化出來的大鳥，成為JAK的坐駕給他乘在背上四處移動。





**SEIJI**
研究生命之源的綠ECO的賢者，JAK的老師。經常會發怒，背上的樹枝住著寵物的鳥兒。



**KEIRA**
JAK與DEXTER的好朋友。頭腦十分聰敏，發明了水陸兩「素瑪（ズーマー）」。





＊圖片為開發中畫面

| GBA | 2002 年 3 月 |
|---|---|
| ACT ● Spike | |
| 價格未定 ● 電池記憶 | |
| 通信 CABLE 對應 | |

# Final Fire Pro Wrestling ~夢之團體運營！~

文：小寶寶

## 久違了的 2D 摔角遊戲



在這個充滿了3D技術的遊戲世界中，已經很少見到平面的遊戲。摔角遊戲也是一樣，都是近年少見的作品。在這次，終於可以一次過滿足兩個願望。一如同系列作品「火炎摔角」一樣，在這遊戲中將會忠實地重現各具特色的選手們和他們那各種各樣的摔角技。在本集遊戲中，增設了四邊圍了鐵絲的「Death Match」台，還有八角形的特殊對戰台等，將會用作不同的比賽用。



## 全新的遊戲元素



在本作中，將會將前作中的「試合評價系統」再度強化，而成了今作中的團體運營。在團體運營中的「One Night Match」，登場的選手感情及性格將會被設定，遊戲會出選手背棄同伴、脫離團體、自起新團體、舉行賽事甚至挖角等劇情出現，盡現出人世間的無情及有情的關係。

### !!各種對賽模式!!



在遊戲開始時玩家可以自己設定各個項目，而賽事可以是1vs1的單人賽、2vs2的Tag Match、四人大混戰的Battle Royale (大逃殺?!) 甚至特設的Death Match等，總之令人玩個樂此不疲。而參賽的選手們都是重新設定過的，新增的選手、團體，他們都會有著自己的一套摔角技巧，而在以前曾在舊作出過的選手都會著上新的服裝。而在本模式中，如果達到一定條件可增加可以使用的人物，究竟登場人物總數會有多少呢？

### !!亂入!!



在各選手參加各回合中，都有可能發生亂入事件，即是突然會有外來的對手介入賽事！而在「One Night Match」的賽事前可以設定亂入的可能性，如果喜歡這些突發性情景的話便開啟那選項吧。

## 四種不同模式

### ~一徹道場

一徹道場就是給初接觸「火炎摔角」的初學者的練習模式。在本模式中，VIEW JAPAN 的若元一徹會作為教練，教導玩家一些基本的操作和一些應用的摔角技巧。

### ~Edit



在這個模式中，玩家可以自行創作自己的摔角手，甚至可以創作自己的團體，或者用來更改名字，將摔角手移藉到別的團體中也可以。而這些參數更改有些也會直接影響到遊戲中的「One Night Match」。

### ~One Night Match




簡單來說，即是一般的表演賽(Exhibition)，是一次自由對戰的模式。根據各種預先設定的條件來開始對戰。在本模式中也可利用通信對戰Cable來和朋友一起遊玩呢。

### ~Management of Ring

本模式的目的就是要在限定的時間內成為全世界的第一團體。當成立了團體後，將會是一個月為一個回合制的下指令遊戲模式。玩家可自由地經營，例如了發掘人才，舉行賽事等等。





### !!各種新技追加!!

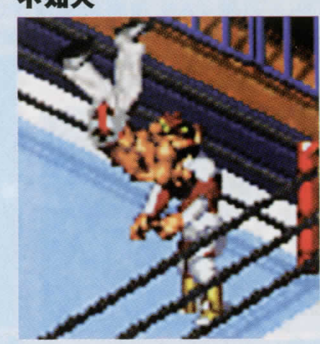
Shining Wizard



Crazy Cyclone

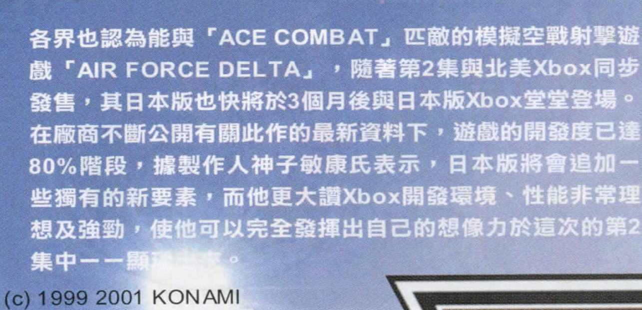


不知火







各界也認為能與「ACE COMBAT」匹敵的模擬空戰射擊遊戲「AIR FORCE DELTA」，隨著第2集與北美Xbox同步發售，其日本版也快將於3個月後與日本版Xbox堂堂登場。在廠商不斷公開有關此作的最新資料下，遊戲的開發度已達80%階段，據製作人神子敏康氏表示，日本版將會追加一些獨有的新要素，而他更大讚Xbox開發環境、性能非常理想及強勁，使他可以完全發揮出自己的想像力於這次的第2集中一一顯[illegible]。



TEXT: AINHO

| XBOX | 2002年 2月22日 |
| --- | --- |
| KONAMI ● STG | |
| 售價未定 ● DVD-ROM | |
| 記憶未定 | |

## 部份登場機體一覽



**S-37 Berkut**
全長：22.6m/全幅16.7m/
最高速度2.35Mach



**A-7 Corsair II**
全長：14m/全幅11.8m/
最高速度0.9Mach



**AV-8B Harrier II**
全長：14.55m/全幅9.25m/
最高速度0.98Mach



**MiG-27 Frogger J**
全長：17.1m/全幅13.97m/
最高速度1.7Mach



**EF2000 Typhoon**
全長：14.5m/全幅10.5m/
最高速度2Mach



**J-35 Draken**
全長：14.2m/全幅9.4m
/最高速度2Mach



◆就連每一個山脈也製作得非常迫真



◆A-10戰機正穿越建於海中的要塞

# AIR FORCE DELTA II

## 在「X」領空上展開新一戰事

### 追求完美的真實感

藉著Xbox的強大機能下，今集「AIR FORCE DELTA II」無論畫面以至音聲也接近真實，全場面以每秒60格的運算速率來處理。前作表現不太好的光源處理效果，今集將會完全表現出來；從公開圖中所見，這是Mission 3的戰鬥舞台，由溪谷與要塞的建築物構成，可清楚見到當中橋樑的光源處理及岸壁的迫真細膩程度，而戰機在太陽光的照射底下，機身的金屬感及影子完全顯現出來，單看這些畫面已令人目瞪口呆，真想像不到在真正親身體驗的時候，其感覺會是到了何種地步。

### 100%的天然表現

遊戲登場的戰場，大部份也是於大自然上進行，如海岸、山谷上，而天候方面會隨著時間的不同而轉變。晴天時，除可看到藍天與白雲之外，更為值得留意是太陽照射水面的光源和波紋表現，可見製作人員的心機。至於戰機的駕駛操作方面，也是忠實依照真實，而且期間可轉換多種不同視點，不同角度觀看戰機執行任務時的英姿。



◆在密雲的天氣之下，會影響到戰機行動的視界



◆在藍天碧海之下，作戰時也得心應手。

### 日本版的變更點

今次日本版「AIR FORCE DELTA II」，玩者可操控的機體，比起北美版增加至80種，全部也是最新式、最先進的現實機種。除了日本版會追加新隱藏機體外，更加入空氣抵抗的高度差、視界影響到機體速度變化，以及難易度會作出細微調整等多個新要素，日本版與北美版的飛行感覺將會全然不同。

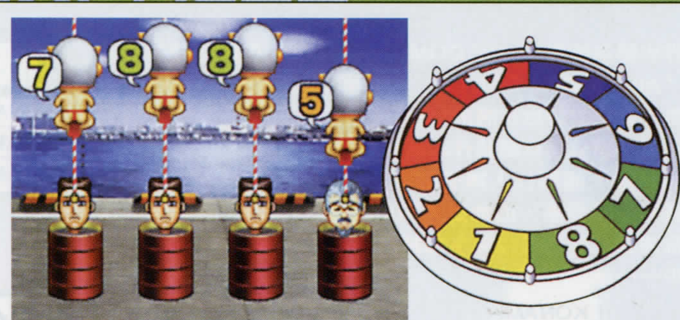
◆一首戰機在太陽之下進行空中補給的情景



◆就連地面的建築物也製作得非常仔細，可見製作人員的心機

文：小寶寶

# EX 人生ゲーム®



| PS2 | 2002年 3月 |
|---|---|
| TAKARA ● ETC | |
| 容量未定 | |
| Multi-player Adapter 對應 | |

## 人生遊戲在PS2上登場了！

大受歡迎的版上遊戲「人生 Game」終於在PS2上登場。在本作中，玩家也是在遊戲中見證代表自己的角色由小孩時期成長至大人。期間一切都是由輪盤來作決定，可能人生就是這樣充滿不明因素的吧？！但是這樣充滿波近的人生才是有意義和好玩的吧！

在今次PS2版的人生遊戲中，加入了「世代交代」的概念。遊戲中新生的孩子可以繼承上一代的角色來遊戲，最多可達99代的遊戲！其實已經遠遠超過一般人生遊戲的範疇呢。在PS2上的精細畫面，讓我們看看她如何描繪這些充滿劇情性的人生吧。






## 新增的遊戲模式

### 基本 Mode




這個即是最基本的遊戲模式，遊戲上限為四人。玩家在過程中和四人互相競賽，由小孩一直成長至大人。在到達終點時，電腦就會點算各人的總資產值，而最高資產值的是勝出者。

### Pair Mode



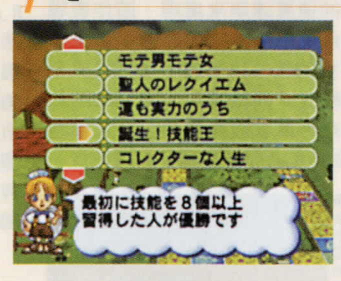

這是其中一個新增的模式。在遊戲中，遊戲中會如基本的模式一樣都是以棋盤式進行，但不同的地方就是，目的並不是到達終點，而是找到預先選定的另一半並和他結婚！當然，二人要在一起可不是一件容易的事情吧，當中可會經過不少的障礙呢。

### Tag Mode




並不是摔角遊戲的Tag Mode，不用擔心吧。在本模式中，玩家角色會以二對二的雙人合作形式，互相合作來贏過對手。而當一隊二人都到達終點時，便會二人的總資產值來計算出哪一方是勝方。

### Quest Mode




一看便知道是任務模式。在本模式中，角色會不斷遇到不同的任務，例如就業、結婚等等，於是角色便要逐一努力地達到每一個目標。當首先將全部任務都完成了的便算勝方了。

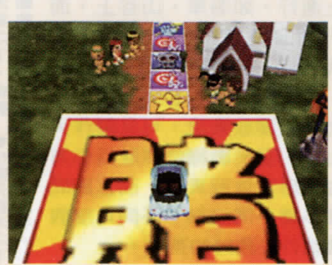
### Battle Mode




這個模式看來並不是一般的人生遊戲模式。在這裡各個玩家流轉輪盤，在版圖上移動。某些格子經過一定回合後就會爆炸，如果踏了上去的話便會Game Over了，最後的僅存者就會是勝出者了。




◆ 不喜歡現在的外貌嗎？可以整容哦。




◆ 最後的賭博！！結果會怎樣？

TEXT: KACHUN

# 太閤立志伝IV

| PS2 | 2001 年 11 月 29 日 |
| --- | --- |
| 2001 ● SRPG | |
| 6800 日圓 ● CD-ROM | |
| 881KB 或以上 | |

光榮〔KOEI〕著名歷史模擬遊戲『太閤立志傳IV』即將在PS2上推出，今集的特點是玩者可以選用豐臣秀吉以外的角色作為主角，而自由度及趣味性亦相對較前作有所提升；想試試自己有無能力在古代日本出人頭地？今集遊戲絕對值得您一試！



◆達成一定條件，便可使用豐臣秀吉以外的角色。

## 目標仍是在日本戰國時代「立身出世」！

系列已經推出至第四集，但今集『太閤立志傳IV』仍是以「立身出世」〔解「出身」、「發跡」、「出人頭地」等〕作為遊戲的主題。舞台仍然是日本的戰國時代，玩者將會飾演仍是農民身份的日本古代著名武將豐臣秀吉，利用一切辦法或手段往上爬，並以統一天下，登上一人之下、萬人之上的「太閤」之位為終極目標！至於今集與前作之間的最大分別，是可以讓玩者選用豐臣秀臣以外的角色；在遊戲內達成一定條件後，玩者便可以使用到各種各樣、來自不同階層的角色。武將自然是不在話下，而可選用的更包括商人、忍者等等，又可以自由地為角色設定職業，例如可以將豐臣秀吉設定成一名忍者等，遊戲自由度、趣味性方面自然增加不少。另外，與PC版比較，今次的PS2版又會有增加劇本和角色等獨有元素；至於能否真的做到「立身出世」，那就要看閣下的本身喇！

## 要點先可以出人頭地呀？

要知道怎樣才能在日本戰國時代出人頭地，就必須先了解本作的基本遊戲流程。本作是個在自由度方面相當高的作品，出人頭地的方法當然不止一個，但綜合來說，主角都是要先按效力「大名」〔日本古代諸侯〕的命令、完成叫「主命」的任務，然後根據結果，提高自己在遊戲內的「勳功」。「勳功」是顯示功績數量的參數，而它亦會對主角在的該「大名」勢力範圍內的地位、說話的影響力構成重大影響。「勳功」越高，權位越大，影響力和權力自然更廣啦！

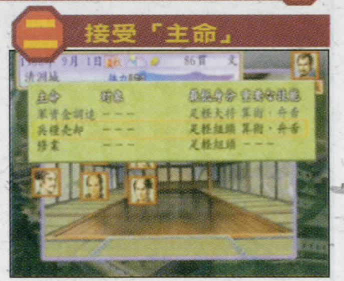
### 古人「上位」流程圖

#### 一 出席「評定」



「主命」會在定期召開的會議「評定」內授與。

#### 二 接受「主命」



「主命」內容相當廣泛；身份較低的話，就只能得到一些小任務囉！

#### 三 完成「主命」



以自己的能力、技能，將任務做到盡善盡美。

#### 四「勳功」上昇



向主公報告結果，「勳功」便會獲得提升；繼續努力的話，便可出人頭地。

## CARD GAME 元素充實表現！

本作雖屬SRPG遊戲，但本作內多個環節卻含有大量CARD GAME元素，絕對值得玩家們留意。例如，遊戲內不論是個人戰鬥抑或大型戰爭，都會以CARD BATTLE形式進行；除設有各款武將CARD外，各款關於戰術、招式的卡片亦會在遊戲內陸續出現。此外，只要找到角色CARD的話，下次便可以那角色為主角進行遊戲。

除了CARD GAME元素以外，遊戲內又準備有多款MINI GAME，讓您舒緩一下主遊戲的緊張氣氛。





◆無論是個人戰鬥抑或戰爭，都會以CARD BATTLE形式進行。

## 注意！隨時有EVENT發生!!

主角雖然是為「大名」效命，但在佔遊戲內大部份的自由時間內，玩者都可以為主角安排各種活動，包括到道場修練提升能力、進行各類型的買賣、與各類人仕對話以擴大主角的人脈等等，都屬於熱門活動，亦會對主角的「立身出世」有著重大影響。此外，遊戲期間又會發生各種各樣、與史實相同的EVENT，加上被盜賊襲擊之類的突發事件，以及得到各種卡片的EVENT等等；出人頭地的路，看來將會是非常忙碌呢！

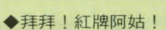


◆哎喲，被盜賊光顧呢！



# 家用版特有系統公開！

移植自街機的《VIRTUA STRIKERS 3 ver.2002》，當然是少不了一些家用版獨有的模式及系統，現在就為大家一一公開！





◆拜拜！紅牌阿姑！

| GC | 2002 年 1 月 24 日 |
|---|---|
| SEGA ● SPT | |
| 6800 日圓 ● 8cm 光碟 | |
| 記憶容量未定 | |

## 製作自己的球員！

首先加入的是EDIT MODE，不論是選手或者隊伍，都能夠自由作出不同的設定。另外可以創造自己的球員放進隊伍中，根據球員的能力改變陣式、位置等等，變成屬於自己的隊伍！



◆把喜歡的球隊變成獨一無二！

### TEAM EDIT

由陣式到負責罰球的球員都能設定，而一隊中能擁有多組不同的設定。

FORMATION：提供的陣式多達20個以上，而每隊可以擁有2個不同的陣式。

選手交代：設定正選、後備等基本球員，還有球員本身的位置。

KICKER 設定：設定負責角球、自由球及十二碼的球員。

### 選手 EDIT



除了創作新球員之外，也可以更改現役球員的資料，由姓名及號碼開始，到身高、體格、樣子、腳、位置，甚至球鞋都能自由更改！而原創球員方面，還可設定本身的能力值。



◆能夠選擇的10款BALL BOOT，是由adidas 提供的真正款式。

## 由早踢到晚

球場的場景，是會跟隨主機內置的時鐘轉變的，分為下午，黃昏及夜晚三個時間的書面。不只是Arcade Mode，就連其他模式中的賽事都會作出調節。除了跟隨時鐘外，玩者也可以設定場景的時間帶隨機選擇。

◆夜晚中球場當然會開燈，球員的影子也隨燈火有幾個出現。







## 體力計！

今集多了體力的設定，表示操作中球員的游標旁，會多了一條體力計。當然體力會隨比賽的進行而下降，而體力下降到一定程度時，球員的能力也會跟著降低！



## 射門評價

街機中的RANKING MODE，在《ver.2002》中轉為了基本的系統，入球後的REPLAY畫面會顯示該球的評分。而評分是會以整個入球過程計算，今次要做出高分的精彩入球，看來也不是件易事呢。



◆「一個扭幾個」可能會加分吧。



◆比賽後精華片段部分，可以好好重溫精彩入球。

## 球證，換人！

《ver.2002》其中一個新加的操作，就是換人，只要按下L鈕，陣式表示的旁邊會出現換人的顯示。當出現死球之後，便可以從後備席中換出需要的球員。遊戲中更會出現場邊換人的畫面呢。由於後備席只可登記5名球員，開場前要好好選清楚那個正選，那個後備，免得要換人時不見需要的球員啊。



◆那小小的圖案便是換人指示了



◆死球時便會出現「MEMBER CHANGE」字樣



◆選擇球員的畫面，當然只有提出的那隊才可換人啊！



◆換入GON中山（雅史），換人場面跟實際的情況表現。

# SONIC ADVENTURE 2 BATTLE/SONIC ADVANCE

TEXT:杉原

| GBA | 2001年 12月20日 |
|---|---|
| SEGA●ACT | |
| 6800日圓/5800日圓●8cmDVD/卡帶 | |
| 記憶容量未定 對應GBA連線 | |

| GC | 2001年 12月20日 |
|---|---|
| SEGA●ACT | |
| 6800日圓/5800日圓●8cmDVD/卡帶 | |
| 記憶容量未定 對應GBA連線 | |



## 大量新角色登場！

GC的《SONIC ADVENTURE 2 BATTLE》，可以說是《SONIC》首次登陸SEGA以外的主機。廠商方面當然不會輕視這隻移植作，除可與GBA上同時推出的《SONIC ADVANCE》連動外，亦加入大量新角色，務求令玩過DC版的玩家也感到耳目一新。

## BATTLE 可使用的新角色



**METAL SONIC**
EGGMAN模仿SONIC製造出來的機械人，在HIGH SPEED BATTLE中登場。

**AMY**
當然不少得追隨著SONIC的AMY。

**TICAL**
心地善良的KNUCKLE族少女。

**DARK WALKER**
既然有CHAO WALKER，又怎能缺少DARK CHAO用的機械。

**CHAO WALKER**
由CHAO乘坐的CHAO WALKER將會在SHOOTING BATTLE參戰。

**CHAOS ZERO**
前作的敵人CHAOS ZERO也會登場。

## CHAO 打空手道？！

以前曾經介紹過GC與GBA連動的養CHAO模式，而培育出來的CHAO竟然可以用來玩空手道對戰！在這個「CHAO KARATE」模式中，不單是與電腦的對手對戰，更可與其他玩家培育的CHAO進行空手道決戰！



◆CHAO的樣子十分有趣，打起架來不知會怎樣？




◆比賽開始！



◆有點像小朋友打架的感覺（……）




◆CHAO哭泣的樣子也十分可愛喔



## SONIC ADVANCE

與《SONIC ADVENTURE 2 BATTLE》同時推出的GBA版《SONIC ADVANCE》，其通常遊戲畫面終於得到公佈。通常模式的玩法將會回歸元祖的橫向式動作，玩者需要操作四位登場角色，通過版圖上的陷阱，與宿敵EGGMAN進行對決。



◆充滿速度感的元祖《SONIC》！



◆與宿敵EGGMAN決戰

## 各有所長的角色

**SONIC**
大家熟識的主角SONIC，正如他的名字一樣，他最大的特色是超越音速的衝刺力。SONIC會像刺蝟般以回轉攻擊敵人，可使用特殊技「SAMMER SOUL」。



◆SONIC的速度十分高，不小心一點前方會非常危險

**TAILS**
除了與SONIC同樣的回轉攻擊外，TAILS的尾巴也可使出強力的攻擊。他能利用兩條尾巴回轉作飛行，亦可在水中游泳，可說是運動萬能的角色（？）。



◆擁有兩條尾巴的TAILS

**KNUCKLES**
KNUCKLES的固有技滑翔，雖然不能像TAILS般自由飛行，但當碰上牆壁時可乘勢攀上壁上。以他強勁的拳頭攻擊敵人。



◆KNUCKLES的腕力十分強

**AMY**
AMY的武器是手上的小鎚，連打更可作二回攻擊。敲打地面亦可利用反動力作出大跳。固有技是步行移動與滑行頭鎚攻擊。



◆樣子可愛的AMY戰鬥起上來也十分暴力呢（汗）




TEXT BY 追風者 SAKURA KI

# 不思議之迷宮風來之思寧外伝～女劍士飛鳥見參!～

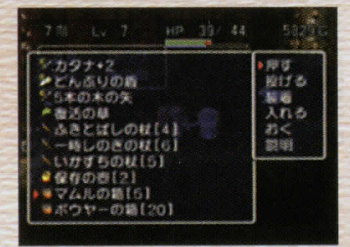
## 新系統、新武器、新怪物、新人物、新故事陸續登場

以「隨機迷宮」系統為賣點，獨特「將棋式」系統的實時動作RPG遊戲系列——《風來之思寧》，其最新作《不思議之迷宮風來之思寧外伝～女劍士飛鳥見參!～》將會於DC上登場。本刊亦於早前介紹過遊戲的系統和故事，今次再次為大家介紹一些廠方最新公佈的系統、物品、怪物、人物和故事。無論閣下是否這名作系列的FANS，也都請閣下留意以下介紹，或許會增加閣下對此遊戲的興趣。

### 令怪物成為同伴的新系統

絕對是《風來之思寧》系列的最新系統——エレキ(Electric)，當玩者身在迷宮內時，使用一個像齒輪般的道具投向怪物，之後便可以令該怪物成為同伴，在迷宮之內里敢地替玩者作戰。雖然這新系統與N64版《風來之思寧2～鬼來襲～》中的怪物之壼很相似，同樣也有捕捉怪物的功能，可是這道具實際是有HP計算的，如果被控制的怪物被攻擊的話，這道具亦同樣會減少HP值，當HP值變為0後便不能使用，幸好在迷宮外的機關屋(からくや)可以進行修理，之後便能能繼續使用來控制怪物們。另外，一直以來於鍛治屋中只可以提升武器的LV，今集將會變成盾也可以在鍛治屋中提升LV，這改變了攻守能力的平衡。


◆被捕捉的怪物頭上會出現齒輪的符號，那怪物亦好像變成由機械控制的同伴一樣



◆道具的HP變為0後便要修理才能使用


◆道具於遊戲序盤的叉木村的機械屋中取得



◆今集終於可以武器和防具一起強化

### 全新登場的物品

《風來之思寧》系列的另一個吸引玩者的地方，便是遊戲內將會出現各式各樣的物品，由外表有趣但沒實際用途的道具，到強力但很難取得的武防具等，都能引起玩者的「收集慾」。今集登場的物品，除了以往一些很受歡迎舊物品外，還有一些從未在系列作品出現過的新物品，相信定能令人耳目一新。



**水波火箭砲**
從刀刃發出水波來射向敵人，即使躲藏在水中的敵人亦可以斬殺，屬於水陸兩用的強力武器。




**雷之杖**
與其他魔法杖的使用方法相同，效果是向敵人單體發動雷擊，當HP變0時只可作投擲之用。




**風雅之盾**
屏風的外型再加上閃閃生輝的金黃色，令盾更能襯起風雅之名，可是防守力奇低是它的致命缺點。




**鐵扇**
能攻可守的新武器，攻擊力高強之外，防守力亦不俗的武器，需要使用合成之壼才能取得的物品。



**根性之竹刀**
可以在攻擊敵人的同時，令體力漸漸回復的好道具，可是攻擊力太低成為該武器不常用的主因。



**大碗之盾**
裝備後當受到怪物的襲擊時，滿腹度反而會漸漸回復，莫非裝備了此盾之後，玩者便不需要飯團？





## 合體怪物仍然健在

遊戲內登場的怪物中，除了一少部份樣貌凶惡之外，大部份出現的都是非常可愛和有趣，男女老幼都會十分喜歡。今集登場的怪物，除了系列中很受歡迎的怪物之外，亦會增加一些從未登過場的怪物。另外，遊戲過往能利用合成之壺，去合成一些珍貴的怪物系統，今集亦會繼續帶給玩者歡樂。



◆怪盜搪鵝，合成怪物之一，會盜取物品



◆蛇管假面，會施展死之咒語，要盡快把牠消滅



◆小牛丸，會唱出令飛鳥不能回復HP 的咒語

## 對應 MODEM 的「風來救助隊」

因為DC有完善的上網系統，因此遊戲亦會利用這便利用增加新要素，但其實又不是一個全新的系統，因為在這系列的前作《風來之思寧 GB2》中出現過，稱為「風來救助隊」的救駕系統。簡單說明一下，如果玩者在迷宮內不幸被敵人打倒，以往沒有這系統的作品中只能眼白白看著貴重的物品遺失。不過只要玩者把DC 接到MODEM 上，再來到專用網頁中「求救」的話，「風來救助隊」便會來失手的迷宮中拯救玩者，之後玩者便能在那迷宮繼續活動，當然玩者亦有可能成為「風來救助隊」，拯救其他出事的玩者呢。



◆這個便是《風來之思寧GB2》的「風來救助隊」系統

## 外伝的原創故事和人物

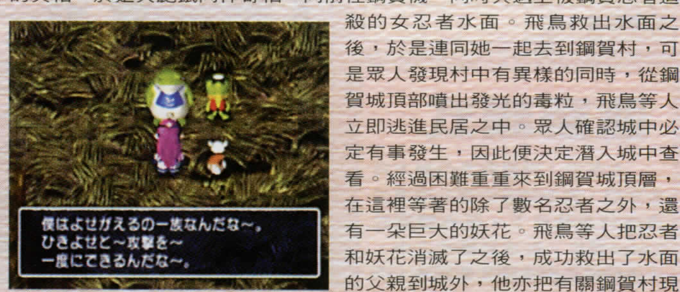
《風來之思寧2~鬼來襲~》中的女配角——飛鳥，終於一嘗女主角的心願，於DC版的外伝中《不思議之迷宮風來之思寧外伝~女劍士飛鳥見參!~》，取代主角思寧的地位，成為首位女性風來人(浪人)主角。不過談到最佳配角，必定是繼續擔任配角一職的鼬鼠哥柏，牠會繼續以修行中的風來人身份協助飛鳥的行動。除了以上兩名角色，合演這幕風來人故事還有關鍵的女忍者——水面，和鋼賀忍者集團頭領兼水面的父親——陣八，究竟他們與鋼賀忍者村最近的襲擊途人事件和水中下毒事件有何關係？

## 鋼賀忍者頭領——陣八

一直守衛大地和平和以治退妖怪為己任，於十六夜里附近的森林中落地生根的忍者村——鋼賀忍者村，陣八是忍者們的頭領，同是亦是女忍者水面的父親，為人正義和慈祥，其為人受到很多平民百姓的尊敬。可是最近鋼賀忍者一反常態四出作惡，究竟是否他的性情改變了？還是有其他不為人知的原因？

## 鋼賀村之戰

為了繼續風來人之修行的飛鳥，來到十六夜之里遇到奇怪的事，在這半個月之間，一向從事治退妖怪和守衛森林和平的鋼賀忍者集團，最近離奇地襲擊途人搶奪財物，還有人親眼看到他們在河川下毒。為了確認事情的真相，於是與鼬鼠同伴哥柏一同前往鋼賀機，同時與遇上被鋼賀忍者追殺的女忍者水面。飛鳥救出水面之後，於是連同她一起去到鋼賀村，可是眾人發現村中有異樣的同時，從鋼賀城頂部噴出發光的毒粒，飛鳥等人立即逃進民居之中。眾人確認城中必定有事發生，因此便決定潛入城中查看。經過困難重重來到鋼賀城頂層，在這裡等著的除了數名忍者之外，還有一朵巨大的妖花。飛鳥等人把忍者和妖花消滅了之後，成功救出了水面的父親到城外，他亦把有關鋼賀村現在的情況告訴飛鳥們。



◆選擇其中一位成為同伴



◆成功把水面的父親陣八救出來


◆鋼賀城的巨大妖花







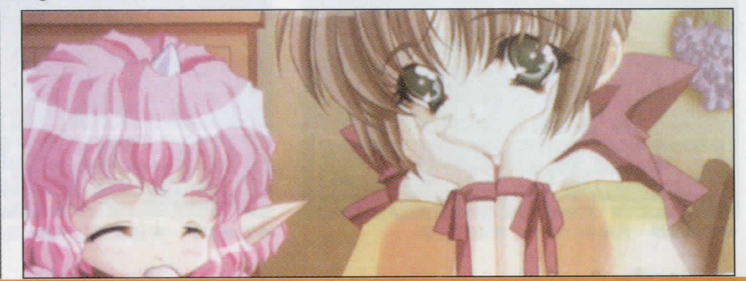
TEXT: AINHO



以推出「探偵紳士」系列而在電腦及家用遊戲市場上打響名堂的知名遊戲廠商Abel，將會再度於Dreamcast上發表新作，這就是以利用各種精靈卡片去擊倒敵人為題材的RPG遊戲「Card of Destiny」。遊戲主要分為迷宮和冒險模式兩個部份，故事以每章形式進行，而當中登場的卡片和角色同樣由菅野ひろゆき先生擔任。至於遊戲出現的Event均起用自豪華聲優陣，並以Full Voice來演出。

## ～Story～

故事舞台位於一個名叫利詩拿（レシーナ）的大陸上，是一個由西面羅亞拿（ロアーナ）教國和東面羅魯多（ヴォルド）王國不斷進行交戰的戰亂土地。在羅魯多王國成立的數年之後，羅亞拿教國為了補充兵力，開始徵募臨時騎士和士兵。故事主角亞斯（アス），為了保護年幼弱者，以及保護國家的和平，於是便下定決心接受入團試驗。而亞斯在入團試驗之中，見到一枚神秘的卡片。由這刻開始，他的命運便有了很大的起變。



| DC | 2002年 春 |
|---|---|
| Abel●RPG | |
| 價格未定●GD ROM | |
| 記憶容量未定 | |

# 利用精靈卡去擊倒敵人

## 迷宮模式

本作中，將會有多位魅力角色登場，當中隨著故事的推進或達成特定條件下，更有豐富的Event發生。在迷宮模式之中，主角的能力將會隨著擊倒敵人而得以提升。只要主角將各種精靈卡裝備身上，便可在戰鬥中使用來擊倒敵人。至於各種精靈也有不同屬性、元素和效果。隨著故事的推進，強勁的卡片便會陸續登場。

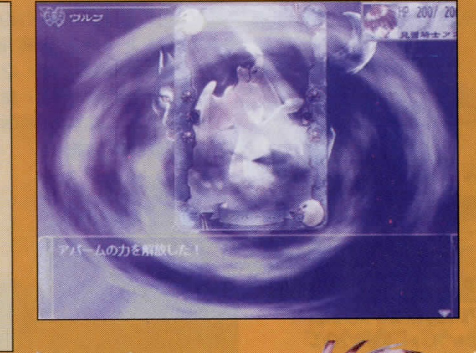


這是遇上敵人時進入的戰鬥畫面





多種多樣美麗的插畫卡，全部也是由菅野ひろゆき繪畫




將精靈解放後，主角的能力值便有所提升




透過市民得來的情報，可得知精靈出沒的地方

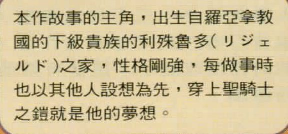
## 冒險模式

在冒險模式之中，主要是以收集情報之用為目的。這時，玩者便可控制主角於城鎮上移動，透過與市民交談來收集情報，然而達成某特定條件，將會有Event發生，或者有新的精靈成為同伴。至於主角除可藉著擊倒敵人來提升能力值之外，還可透過精靈卡的組合，及能創造特殊武器的「武器創造系統」來加強攻擊力，期待這些有進一步詳細的情報公開。



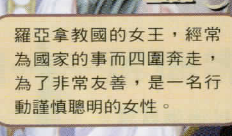
**亞斯（アス）**

本作故事的主角，出生自羅亞拿教國的下級貴族的利殊魯多（リジェルド）之家，性格剛強，每做事時也以其他人設想為先，穿上聖騎士之鎧就是他的夢想。



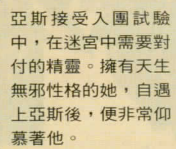
**艾莉詩亞（ユリシア）**

羅亞拿教國的女王，經常為國家的事而四圍奔走，為了非常友善，是一名行動謹慎聰明的女性。



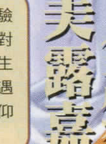
**露花拿（ルフィーナ）**

亞斯的義妹，在利殊魯多之家中精通一切家務，希望哥哥有朝一日當上騎士。



**美露嘉（ミルカ）**

亞斯接受入團試驗中，在迷宮中需要對付的精靈。擁有天生無邪性格的她，自遇上亞斯後，便非常仰慕著他。










# 創造職業足球會 ~ 特大號 2

# 真．「特大號」?!



| DC | 2001 年 12 月 13 日 |
|---|---|
| SEGA ● SLG | |
| 4800 日圓 ● GD-ROM | |
| 132 BLOCK | |
| 對應 VGA BOX／DC 鍵盤 | |



TEXT: SAKURA KI




根據自己的喜好選秘書




請慎重地考慮 CLUB HOUSE 的地點




育成一隊稱霸世界的球隊



更新更準的球員資料

世嘉的《創造足球會》系列，從SS到DC已經出了好幾代，前作的《特大號》亦只有少量系統強化，DATA BASE 等UPDATE 之外，並沒有太大的改進和新元素。不過各位FANS並不要失望，因為即將於12月13日推出的系列最新作《特大號2》，於系統和遊戲概念方便有很多新的特破，而最令人關注的是SAVE DATE 可以對應另一個遊戲《J-LEAGUE SPECTABLE SOCCER》(遊戲詳程請留意以下的遊戲介紹)，再加上前作大獲好評的「能力爆發EVENT」系統，今集再進一步強化，這麼多的新元素的加入，遊戲的售價亦只是4800 日圓，絕對可以吸引購買了前作的玩者，而沒有購買前作的玩者，更加不能錯過這個超值之作。

## 能力爆發 EVENT 強化

今集仍會有前作的「能力爆發EVENT」系統，並且適當地強化起來，大大增加了EVENT的出現率，球員的能力值上昇更有效，獲得特殊技能的機會更加多。玩者可以利用這個系統，於《J-LEAGUE SPECTABLE SOCCER》推出前育成一隊超級強隊，那麼便能利用這SAVE DATA 雄霸 J-LEAGUE。




突發的能力爆發EVENT



沒用的球員應早點移籍為佳

## 更多更新的資料

DC 版的《創造職業足球會～特大號2》中登場的球員資料，是採用了J-LEAGUE2001 年度SECOND SEASON的資料，絕對是系列中最「新鮮」的，當中除了球員的名單和資料外，就連制服和新規參加的球會亦會追加。

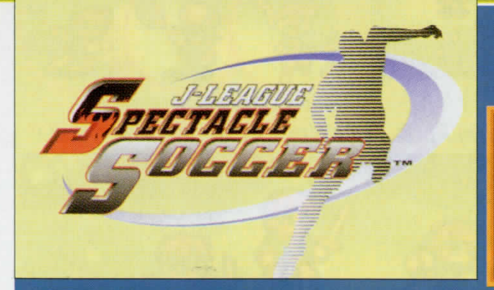
## 以玩者的意願作改良

世嘉能夠經常製作一些口碑再度的遊戲，除了廠方的技術了得之外，還有一個主要原是能集思廣益，吸收各方面的意見後再加以改良，遊戲軟件是為了玩者而製作，因此玩者的需求便是最佳的意見。今集的《特大號2》同樣，廠商從各方面的媒介取得玩者們的意見後，得知他們的真正需要而改良，例如難易度方便稍稍改良，能令到上級者不覺得沉悶，初心者亦能感受勝利的喜悅。

球賽亦會以這種方法表現

球會的經營十分重要




# 有想過使用自己訓練的球隊嗎？

| DC | 發售日期 未定 |
|---|---|
| SEGA ● ACT | |
| 售價未定 ● GD-ROM | |
| 對應 VGA BOX | |

### 夢想終於能夠實現

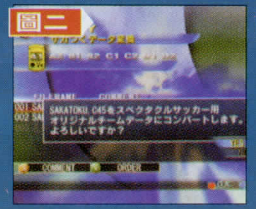
以下是《創造職業足球會》FANS的好消息，過往我們所玩的球會遊戲，不是訓練球隊，便是控制營運，或者買賣球員等等，一到比賽時只能坐在一邊叫叫喊喊，最多給球隊換人換陣等等，球員的一舉一動完全不能隨心所慾地控制，相信閣下亦曾經有過以下的念頭：「如果是我親自控制便不會輸」。現在，這個夢想終於能夠實現了，世嘉終於推出一個能夠對應《創造職業足球會～特大號2》的SAVE DATA，在遊戲中的UTILITY MODE 中把育成的球隊資料交換，這樣便能使用自己一手訓練出來的球隊作賽。

### 一分耕耘一分收獲

雖然廠商現在公佈了很少的資料，玩者對於遊戲的內容亦會產生很多疑問，好像遊戲中有什麼模式，相同的球員又會變成怎樣，甚至關於一些南美或歐洲的世界級球星等等，現在唯一可以做的便是等候最新消息。不過廠商已經清楚說明如何對應《特大號2》所育成的球會，首先當然是育成自己的球會(圖一)，然後把資料在遊戲的UTILITY MODE 上載(圖二)，最後玩者便能親自控制專屬的球隊(圖三)。由於球會的資料完全來自育成球會的SAVE DATE，因此玩者經營的球隊是強是弱，很容易便能在這裡表現出來。



圖一




圖二




圖三









# LUNAR LEGEND

## GAME ARTS名作Power Up復活！





Text by 阜林

| GBA | 2002年 2月 |
|---|---|
| MEDIA RINGS●RPG | |
| 售價未定●ROM帶 | |
| 電池記憶 | |

GAME ARTS於92年推出，先後移植到SS及PS的名作RPG《Lunar》，經歷多年之後，在GBA上復活過來！而GBA版不只是單單移植，還作出了極大幅度的改良，及加入了新故事，以全新姿態重現眼前！

## 畫面一新！

原版中除了特定的事件有動畫片段播放外，其他的都是在地圖畫面中進行。GBA版作出了大幅修改，加入了橫向的畫面交待故事，另外也少不了動畫，沒錯，GBA也會有動畫！質素絕不遜色於原版哩。不只是故事，就連地圖、戰鬥畫面也是全新製作的，還會加入一些新的迷宮在內，為原版的玩家帶來全新的感覺。



◆畫面跟原版相比有另一份味道



◆你相信這會是GBA的畫面嗎？



◆村莊及一般地圖都是新做的



◆戰鬥畫面也一新耳目！不過感到很逼的樣子…

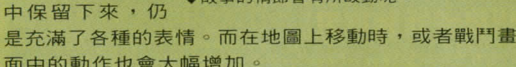
## 更充實的故事！Cut In健在！

除了畫面改動外，故事也比原版加長了，故事展開時的內容也有分別，更會交待一些原版中不明朗的謎題！另外人物交談時出現的「大頭相」，在GBA版中保留下來，仍是充滿了各種的表情。而在地圖上移動時，或者戰鬥畫面中的動作也會大幅增加。



◆故事的情節會有所改動呢。

◆不只是「大頭」，連表情也保留呢。





◆路娜唱歌的名場面，每個人物都有動作呢！

## 戰鬥系統強化！

GBA版另一個修改，就是戰鬥部分，加了一個叫「Art Gauge」的計，這個計的主要用途是控制特殊攻擊。當人物對敵人攻擊時會貯存量計，當這個計貯滿之後，該人物便可使用特殊技。另外還會有新的敵人出現，而原版的AI戰鬥當然會保留下來啊！



◆會出現一些前所未有的敵人



◆每個人物的攻擊姿態都不同呢。



◆利用一般的攻擊「貯氣」，貯滿便可使出強力的攻擊！

# 仰慕英雄的少年展開自己的歷險

故事的舞台，是一個稱為「Lunar」的世界，是個天空上有著青藍星球的神秘世界。由守護著女神艾迪娜的龍族所統治。統領龍族守護世界的，要經過一個又一個的試煉才能到達的「Dragon Master」。故事的主角亞歷斯，非常仰慕傳說的Dragon Master戴恩，他於是為了成為Dragon Master而展開旅程，捲入了一場關於Lunar命運的鬥爭中…

◆亞歷斯的故鄉布古村，也是戴恩的故鄉。他每天都來戴恩的墓前，夢想自己也能成為英雄。




◆亞歷斯找路娜一起去看魔法師




◆林斯出現，原來村中出現了魔法師！




◆想不到那魔法師原來是個少年

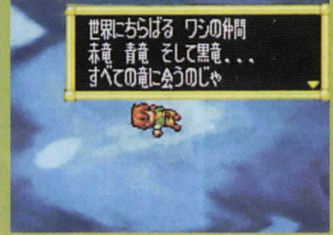
就在亞歷斯在傳說的Dragon Master戴恩的墓前，想著自己將來的夢之時，村中出現了一名自稱是魔法師的少年，原來他是前往白龍神殿而途經這村的。亞歷斯等人得知後，找他一起往白龍神殿去。在那裡，亞歷斯展開了他的全新命運，與一個出人意表的壯大旅程…




◆在拿斯的帶路下，眾人穿過森林，向白龍神殿進發。




◆在白龍神殿中，白龍費迪要一試拿斯及亞歷斯。




◆要成為Dragon Master，必要與住在Lunar四個角落的龍見面，完成牠們的試練。

# 登場人物



**亞歷斯**
仰慕英雄戴恩而展開旅程，未來的Dragon Master。雖然有時會優柔寡斷，不過其實是個開朗溫柔的人。



**路娜**
喜歡唱歌的少女，被亞歷斯的雙親所收養，與他如兄妹一樣。開朗而任性的女孩。



**那魯**
外貌如有翼的貓一般的古怪生物，還懂得與人溝通。好奇心旺盛的牠很喜歡說話。隨故事發展會發現其真正身分。



**拿斯**
維恩魔法工會的魔法使，自尊心「爆棚」的傢伙，不過有點懶散。



**米雅**
魔法都市維恩裡魔法工會首領的女兒，潛藏了強大的魔法才能。



**基利**
只有18歲但已是山賊首腦。打架吵架都是他的拿手戲。



**謝西嘉**
雖然在父親面前是個乖乖女，其實是個任性的見習神官。



**菲斯雅**
祭祀女神艾迪娜的艾迪娜大神殿的神官長，在故事後段是亞歷斯等人的重要助力。



**露以絲**
由魔法工會派往美利比亞的占卜師，與拿斯有一面之緣。



**林斯**
布古村村長之子，夢想是成為富翁。與亞歷斯一起前往白龍神殿冒險。



**加里奧**
維恩魔法工會的宰相，是之前拯救世界的「四英雄」之一。



**艾格**
治理自由都市美利比亞的獸人，「四英雄」之一，人稱米爾提督。



**雷米莉雅**
魔法都市維恩裡魔法工會的首領，米雅的母親，也是「四英雄」的其中一人。



**利克**
自稱到處遊歷的傢伙，豪氣而神出鬼沒，充滿神秘的劍士，劍術已達鬼神之境。



TEXT: AINHO




# 到處也是一片藍

## 少年少女們的青春時期

專門開發戀愛遊戲廠商Kid，將會下年初於PlayStation上推出一款以描述一班少女們在廣大的青天白雲之下的故事為題材的全新戀愛小說AVG遊戲。由於村中唯一的學校一年後要關閉的關係，主角便與五位少女渡過這段時間，好好真惜，留下一生最美好的回憶。不過在一年之後，到底主角，以及少女們所走的路會是如何呢？

**GAME PLAYERS GAME·DATA**

機種：PlayStation
發行商/製造商：Kid
遊戲類型：AVG
發售日期：2002年1月
售價：6800日圓
容量：CD-ROM
記憶：未定

### ~故事Story~

故事初段，講述在新學年的開學禮中，主角們得知安曇學園將於一年後關閉的事。在全校今年只有6位學生就讀的安曇學園，換言之他們是學園最後的學生，老師向學生們表示保證在這一年之內會盡力教導大家。由這日起，主角們便開始「最後之一年」的校園生活。

### 時間不斷消逝

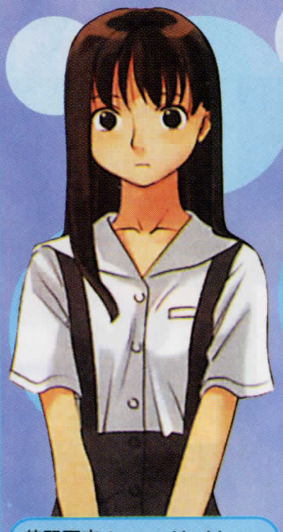
### 在這一年之間的生活我絕不會忘記……





本作是一款小說形式進行戀愛AVG作品，與一般同類遊戲也是採用當中出現的選擇技來改變故事的發展。不過本作有一個特色的地方，這是Kid歷來作品之中，以一條寧靜，充滿古樸風味的鄉村作為舞台是較為少見，其感覺就與別廠Key的「AIR」有點相似，而遊戲時期則為由開學日至終業當天的一年之間。至於故事的舞台，是一個遠離市區，被大自然包圍的田舍的安曇村。這條村有著各種不可思議的傳說，有很多神秘的地方存在，主角戒田正士和其五位女學生就是在這鄉村中生活，也就是說本作除有戀愛成份外，還加入一些冒險解謎的成份。

## 登場人物介紹



**芳野雨音 Amane Yoshino**
**（C.V川上とも子）**

與主角在安曇學園同樣是年齡最大的學生，是一位甚少說話的文靜少女，但對於她年下的人非常良善。數年前她被母親在夜晚上棄置街頭，故此現在是一人生活，在擁有村中最大權力的堂島之住宅裡當侍女。別人喜歡稱呼她為「芳野」。



**穗村悠夏**
**Yuuka Homura**
**（C.V菊池志穗）**

於穗村神社長大的少女，與主角是青梅竹馬的朋友，個性率直，活潑開郎，但容易生氣。



**松倉明日菜**
**Asuna Matsukura**
**（C.V西口有香）**

於村一間松倉商店看鋪的少女，與文乃是唯一最好的朋友，兩人時常一起談心事。而她所看管的雜貨屋是雙親留下的家業。



**矢車文乃**
**Fumino Yaguruma**
**（C.V清水香里）**

數年前搬入安曇村居住的少女，是世界有名畫家矢車齊臥的女兒，但對於社交活動方面感到討厭，而每一行為舉動也處處給人一種奇怪的感覺，與明日菜一起為多。



**松倉藍**
**Ai Matsukura**
**（C.V前田愛）**

明日菜的妹妹，是校園之中最年少的一位。她非常傾慕主角和悠夏二人，極度喜歡貓，收集了很多有關貓的商品。至於她的樣子就處處給人一種帶病的感覺。








由「聖劍傳說」原班人馬製作的GBA遊戲「Magical Vacation」，在一間魔法學校的舞台上，講述一班學生進入了幻想的世界中冒險爲題材的異色RPG遊戲。自公佈以來的個多月後，此作終於落實於12月7日發售。在本刊第16期中，其實已經粗略介紹過本作的情報，然而來到現在，日前廠方就公開了有關此作的進一步資料，包括有在戰鬥中使用精靈的系統，以及對應通信Cable的"朋友系統"。如此豐富的內容，對本作有興趣的你絕不能錯過以下的報導！

# Magical Vacation 夢與幻想的冒險之旅

| GBA | 2001年 12月7日 |
|---|---|
| 任天堂 ● RPG | |
| 4800日圓 ● 盒帶 | |
| 電池記憶 | |

TEXT: AINHO

## 故事序幕

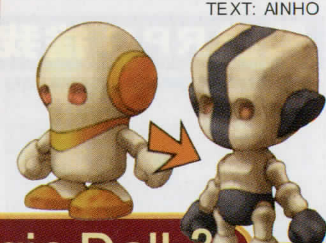
今天，本來是魔法學校學生到臨海旅行喜樂的日子，可是到達目的地後，學生得知在這裡一個神秘的流傳。每年，在這裡露營的學生，也會突然之間下落不明，而今次來到海岸上的學生，在到洞窟探險和在沙灘上露營的快樂時間過後，在寧靜的深夜，突然有謎之生物出現襲擊學生，有一些更被它們所捉去，主角為追查此事件及救回自己的朋友，便決定展開其冒險旅程。

マドレーヌ先生
「………。
みんな連れていかれた‥‥」

老師也對出事的學生感到非常擔憂

グラン・ドラシェ校長
「楽しいキャンプになるよう祈っておる。」

校長祈望學生露營玩得開心，怎知最後發生了意外……



## 多位個性豐富的角色登場

本作登場的角色，不單只有人類，還有不同種族混在，例如有動物樣子的古代機械，或是愛之大使等，這些也是具個性的一面，牠們不單趣緻可愛，並且懂得說話，會行會走，擁有自己的語言。至於主角在故事初的任務，是救出被莫名其妙的事物捉走的同伴。




究竟校長在骨董屋購買的古代機械人有何用途呢？

## 戰鬥中使用精靈

在世界各處的地圖上，也有很多各式各樣的精靈存在，這些其實都是主角的同伴，在戰鬥中能夠召喚它們來對付敵人。這些精靈全數共有十六種之多，各自擁有不同的屬性，若然精靈的屬性與魔法相同，所發出的威力便會加強，相對之，敵人的屬性與魔法相同，所發出的威力則同樣會加強，必要注意，以下是精靈屬性的相尅表：



其中一種雷屬性魔法放出的場面

屬性的相尅表：

虫 音 火 古 雷 水 木

## 何謂Magic Doll？

除了精靈外，遊戲的世界上還有一種名為「Magic Doll」的同伴存在。圖中所見，牠們主要由五個部件構成，不同的組合會令其能力值產生變化，而且樣貌和性格也會隨部件的不同而起變化，無論主角抑或其他同伴也可裝上這些Magic Doll，同樣能夠利用它們擁有的魔法攻擊敵人。




不同組件，均對能力值有所變化

## 對應專用通信線

在對應通信成為大勢所趨的現今遊戲之下，本作當然也依照辦事。玩者除可透過專用通信Cable連接兩台GBA，來兩人一同進行遊戲之外，在一個名為"朋友模式"內，更可藉此與朋友互相交換不同屬性的魔法、精靈或Magic Doll，對於主角覺醒不到的魔法，便可由此方法簡單去取得，令作戰時的戰略幅度廣大。

資料傳送期間，會看到角色豐富的表情




兩台GBA連接後，標題畫面的選項會有所變化




# 杜魯妮可之大冒險2 ADVANCE《不思議之地下迷宮》

| GBA | 2001 年 12 月 20 日 |
|---|---|
| ENIX ● RPG | |
| 5980 日圓 | |
| 電池記憶 | |

TEXT:春日恭介

## 充滿了多采多姿的EVENT，盡情感受杜魯妮可世界的樂趣！！

「不思議之地下迷宮」系列終於推至GBA主機上，令這個深受歡迎的遊戲系列將得到更多人的認同。而打響頭炮的是年前在PS上推出過的《杜魯妮可之大冒險2》，不過雖說是舊作重出，但在當時這個遊戲的風頭實在是一時無倆，日本權威遊戲雜誌《FAMI通》更將這遊戲列入了白金殿堂，足見遊戲的實力絕對是不容忽視。對於當年錯過了PS版本的遊戲遊迷而言，的確是一個很大的喜訊。













## 殿堂RPG捨我其誰！




提起國寶級RPG《DRAGON QUEST》相信無人不曉，要數她的優點實在是沒兩三天的功夫也道不完。而《杜魯妮可之大冒險2》便是這個偉大傑作的副產品。遊戲世界沿用DQ的一貫風格，而且主角更是DQ中一個重要角色－「杜魯妮可」，在玩這遊戲時的確可以找到不少DQ的感覺。回說遊戲本身，GBA的機能，要完全移植PS版本的遊戲，可說是一點問題也沒有。每次挑戰地下迷宮也會有不同的排列、每個ITEM也要盡量有效地善用，這種種的特色也可會在遊戲內完全重現。不過遊戲開發人員也不會只懂抄寫的工作，新的元素雖然不多，但也未至於完全沒有，GBA版本將會有新的系統追加，而且遊戲的序幕也會重新製作，相信不會令DQ迷失望。

## 王城內的序幕

故事的起首，將會在王城內進行，國王因為要查明近日在國內發生的怪異事件，於是便打算派王子往「西之都」調查，但是擁有「幸運之箱」的杜魯妮可，認為國家內應該不會發生該種事件而產生懷疑・・・。而同時，至城的地底原來有一個地下迷宮，內裡有一件「神聖物件」，只要找出它便可以解決問題，但是此時國王卻不許任何人前往地下迷宮・・・。






## 廣場




遊戲內村民棲息的地方，在那裡玩者可以收集有用的情報，而且還有各式各樣的店鋪可以光顧，如銀行及武器店等。當然還有很重要的一環，便是找尋不同的人，他們不單只會有提供情報的大嬸，可能還會有志同道合的同伴。在前往地下迷宮前，廣場絕對是必去之處。

## 杜魯妮可之家

他的家就在廣場的附近，有一天在杜魯妮可前往地下迷宮之後，突然有怪物出現，向村莊襲擊，而且還好像大肆搜索些什麼東西。而在找到杜魯妮可的家後，牠們便變成了火人撲向杜魯妮可的家，於是整間屋便起火來，而杜魯妮可的妻子妮妮卻仍然在屋內・・・。





＊圖片為開發中畫面





TEXT : KACHUN

| GBA | 2001 年 12月14日 |
|---|---|
| NINTENDO ● ACT | |
| 4800 日圓 ● ROM 帶 | |
| 電池記憶 ● 對應通訊 CABLE | |




「MARIO」的各種動作，都將於本作內繼續登場。

1UP 菇在哪裏呢？

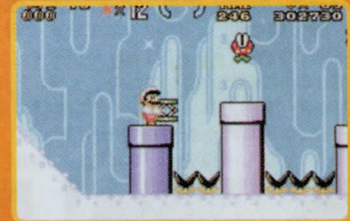
一邊騎著「YOSHI」、一邊迴避敵人攻擊。

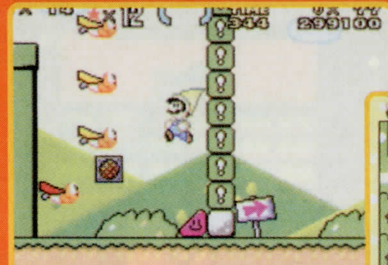
# SUPER MARIO ADVANCE 2

# 經典之作GBA堂堂登場！

**讓遊戲迷在GBA上重溫經典『MARIO』遊戲的『SUPER MARIO ADVANCE』，最新作『SUPER MARIO ADVANCE 2』將於下月中推出；今次重溫的將會是超任時代殿堂級名作『SUPER MARIO WORLD』。喜歡正統派動作遊戲的話，對本作可說絕不容錯過！**

1990年，當時『SUPER MARIO WORLD』與任天堂全新家用主機超任同時推出，並取得極理想的成績，成為動作遊戲中的殿堂級作品；事隔11年，這個經典之作將會在全新GBA遊戲『SUPER MARIO ADVANCE 2』內強化重現！遊戲將會描述「MARIO」為救出公主、勇闖異域的精彩故事；原作內主角豐富的動作，包括飛天，潛水等等，都會在本作內繼續登場。在角色方面，『MARIO』系列的一眾主要角色，包括主角「MARIO」、「LUIGI」、「YOSHI」等等，都會在本作內悉數登場。此外，同上集一樣，本作更會收錄可供最多4人同時對戰的『MARIO BROTHERS』遊戲；無論您想享受經典動作遊戲的樂趣，抑或同朋友進行亂鬥式遊戲，今次的『SUPER MARIO ADVANCE 2』也絕對值得您一試！


熟悉的環境、熟悉的敵人......


「飛天 YOSHI」來了！


用「MARIO」抑或「LUIGI」好呢？

## MARIO與LUIGI任君選擇！

除了「MARIO」以外，玩者亦可以在遊戲內選擇使用「MARIO」之弟「LUIGI」；由於兩個角色在操作感覺和動作演繹上都大有不同，因此在同一版內，兩個角色將可以俾到玩者兩份不同的遊戲感覺。順帶一提，使用「LUIGI」的話，在遊戲內遇上傳說之「三色 YOSHI」的機會將會大大提升。



利用通訊 CABLE，一個遊戲便可供4人使用（『CLASSIC』除外）。

## MARIO BROTHERS 又來了！

與前作相同，今集將收錄有可供多人使『MARIO BROTHERS』遊戲；無論是過關式遊戲『CLASSIC』，抑或供對戰使用的『BATTLE』，都必能讓喜歡『MARIO』式動作遊戲的您玩個不亦樂乎！另外，今集與前作的『MARIO BROTHERS』是完成對應的，利用通訊 CABLE 將兩台 GBA 連接，便可讓兩集遊戲用家進行最多4人對戰遊戲。


與原作同樣的STAGE CLEAR式遊戲；多人遊戲時，可以選擇成為拍檔抑或競爭者。

激烈的COIN爭奪戰！版面和HANDICAP皆可自由設定。







# BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE 2



TEXT: KACHUN

| GBA | 2001 年 12 月 14 日 |
|---|---|
| CAPCOM ● ARPG | |
| 4800 日圓 ● ROM 帶 | |
| 電池記憶　對應通訊 CABLE | |

*新一集『ROCKMAN』遊戲--『BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE 2』即將在GBA上推出；與前作比較，今集最受注目的是新加入的STYLE CHANGE系統。在今次介紹中，筆者將會剖析這個嶄新的遊戲系統，以及同大家介紹遊戲內其他值得留意的特點。*

## 全面進化的PROGRAMME ADVANCE！

與上集相同，「BATTLE CHIP」可以強化「ROCKMAN」實力；而只要能夠按「BATTLE CHIP」預定的次序選擇，更可發動「PROGRAMME ADVANCE」、將「BATTLE CHIP」內隱藏的能力全面引發。雖然上集亦設有「PROGRAMME ADVANCE」系統，但由於本作追加了多件全新「BATTLE CHIP」，被引發能力的組合變化亦將會大幅增加。一齊通過「BATTLE CHIP」的組合，換取最強武器吧！




◆將「BATTLE CHIP」編排組合，換取最強武器！



◆組合結果之一「MACHINE GUN PUNCH」。

## 通訊對戰NETBATTLE繼續登場！

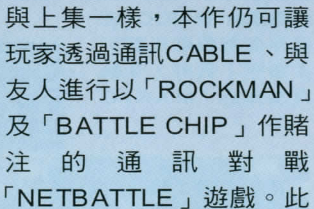



◆「STYLE TRADE」進行中......

與上集一樣，本作仍可讓玩家透過通訊CABLE、與友人進行以「ROCKMAN」及「BATTLE CHIP」作賭注的通訊對戰「NETBATTLE」遊戲。此外，彼此間又可以將收集得來的「BATTLE CHIP」或「ROCKMAN STYLE」進行交換。




◆NETBATTLE取勝，友人的BATTLE CHIP到手了！



## 揭開STYLE CHANGE神秘面紗！

正如先前所講，今集『BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE 2』內最重要的新元素，就是一個叫「STYLE CHANGE」的全新系統；究竟這是甚麼一回事？所謂「STYLE CHANGE」，其實是指遊戲內電腦世界的「ROCKMAN」，會根據輸入程式的編排，出現在「TYPE」和「屬性」上的變化。明確點說，一旦啟動「STYLE CHANGE」，「ROCKMAN」除了會發生外觀上的變化外，就連攻擊方法也會視乎「STYLE」，出現不同情況的改變。

「ROCKMAN」的「STYLE」主要係由「TYPE」和「屬性」所構成；兩者之間的不同組合，亦將會決定該「ROCKMAN」的「STYLE」。今次先為大家介紹遊戲內有關「炎」、「水」、」電氣」三種屬性的內容。

### 炎屬性

身體顏色為紅色；通過手部的裝置，可以放射出火焰炮火。可是，被水屬性攻擊的話，亦會受到通常情況兩倍的傷害。





◆放射火焰攻擊的一刻......

### 水屬性

身體顏色為水色；攻擊「得意技」是放射出如泡沫般的炮彈「BUBBLE SHOT」。但被電氣屬性攻擊的話，則會受到通常情況兩倍的損傷。



◆射出的無數泡沫將敵人包圍。

### 電氣屬性

身體顏色為黃色；攻擊技是放出帶電飛輪；但被木屬性攻擊的話，則會受到通常情況兩倍的損傷。



◆看我的飛輪！








# TOMATO ADVENTURE

| GBA | 2002年 1月 |
|---|---|
| NINTENDO●RPG | |
| 售價未定●ROM帶 | |
| 電池記憶●對應通訊CABLE | |

由眾多可愛角色擔當演出，一個鬧劇式RPG遊戲--『TOMATO ADVENTURE』，將會在手提機GBA上推出。究竟蕃茄同冒險有些甚麼關係？而本作在內容上又有些甚麼特色呢？無論您喜歡蕃茄與否，以下的介紹都值得您細意品嚐。

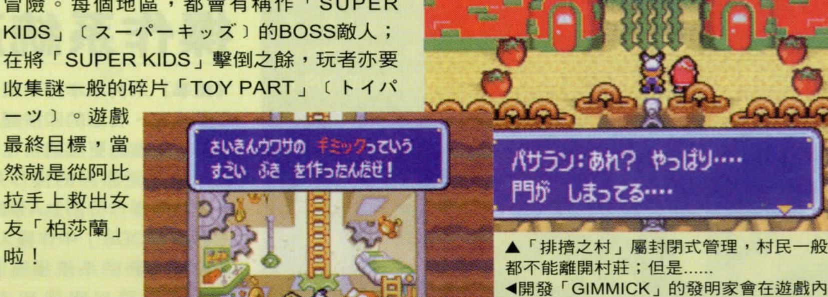
TEXT: KACHUN



## 為拯救女友，向茄汁王國挑戰！

今次遊戲要從一個叫「茄汁王國」〔ケチャプー王國〕的國家說起；它是個屬於兒童、建基於兒童、並一切以兒童為依歸的國家。王國有明文規定，舉凡有不喜歡甚至討厭蕃茄的孩子，都會被稱作「DROPPER」〔ドロッパーズ〕，並且被流放到邊境一處叫「排擠之村」〔コボレー村〕的地方生活。村內有一名討厭蕃茄的少年名叫「迪美奴」，由於他的女友「柏莎蘭」被喜歡蕃茄的國王「阿比拉」擄去；為了救出女友，少年便決定向茄汁王國挑戰，並展開漫長而艱苦的冒險旅程......

至於遊戲具體內容方面，玩者將會飾演主角「迪美奴」，利用叫「GIMMICK」〔ギミック〕的古怪武器，在王國的不同地區進行冒險。每個地區，都會有稱作「SUPER KIDS」〔スーパーキッズ〕的BOSS敵人；在將「SUPER KIDS」擊倒之餘，玩者亦要收集謎一般的碎片「TOY PART」〔トイパーツ〕。遊戲最終目標，當然就是從阿比拉手上救出女友「柏莎蘭」啦！




▲「排擠之村」屬封閉式管理，村民一般都不能離開村莊；但是......
◀開發「GIMMICK」的發明家會在遊戲內陸續出現。

## 利用GIMMICK收拾敵人

在冒險過程中，主角將會找到不同種類的「GIMMICK」，而主角就要利用它們，跟面前的敵人作戰。「GIMMICK」其實包括多種武器，而使用時每種都各具特有的指令；成功使出相關指令的話，便可以讓攻擊力大幅提升。至於指令的內容，則包括有「連打」〔ねんだ〕、「TIMING」〔タイミング〕、「SPEED」〔スピード〕等幾種。此外，視乎玩者的能力和喜好，「GIMMICK」又可以作不同級別的調整；級別越高，指令的難度自然越高，但攻擊力相對亦會越大。



這是其中一款「GIMMICK」-「齒輪搖搖」；它的指令屬於「TIMING」類別。

視乎自己的能力和需要，調整「GIMMICK」級別。

## 六個地點大冒險！

在本作內，供主角進行「英雄救美大冒險」的「茄汁王國」將被劃分成6個地區，每個地區都會有本身獨有的特色；而正如剛才所講，各地區都會有不同的「SUPER KIDS」駐守。故事如夢想般虛幻，但角色造型可愛，配合與別不同的遊戲系統；一個帶點另類RPG遊戲，閣下有沒有興趣一試？



◀六個地區都各具特色。
▼與敵人一經接觸，便會隨即進入戰鬥。



**迪美奴〔デミル〕**
今次遊戲的主角；因為討厭蕃茄而成為「DROPPER」，居於王國邊境的「排擠之村」。

**柏莎蘭〔パサラン〕**
與「迪美奴」一樣，居於邊境的「排擠之村」；性格開朗的小女孩，被「茄汁王國」國王「阿比拉」擄去。

**阿比拉〔アビーラ〕**
「茄汁王國」國王，亦是擁有知商5000以上頭腦「SUPER KIDS」的首領；極喜歡蕃茄。

TEXT:杉原 

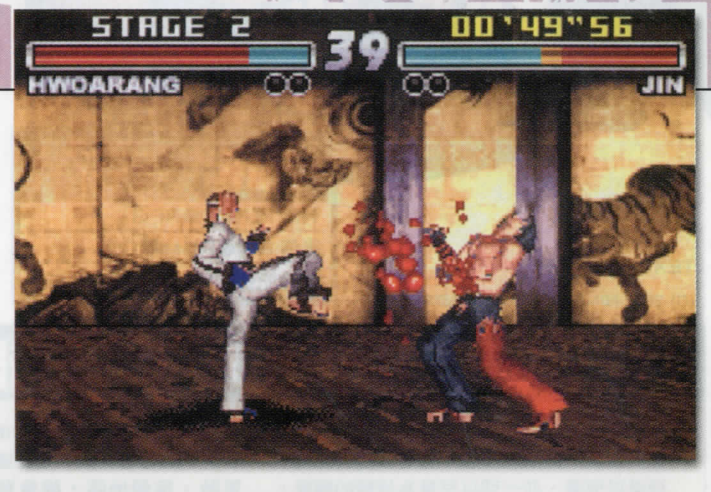
| GBA | 2001年 12月21日 |
|---|---|
| NAMCO ● 5300日圓 | |
| 卡帶 ● FIG | |
| *圖片為開發中畫面 | |

# 鐵拳ADVANCE



## 最新模式公開

GBA移植版的《鐵拳ADVANCE》，除了把軸移動、空中COMBO等系列固有的系統忠實移植外，更加入了3對3的TAG BATTLE MODE，不禁令人期待這手提版的3D格鬥遊戲到底可為手提遊戲帶來甚麼驚喜。

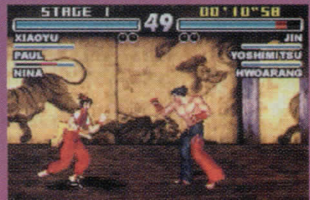



## 鐵拳原創 TAG MODE

3VS3的TAG MODE是在過去的鐵拳系列並沒有出現過的遊戲模式。本作中的TAG MODE基本上分為兩種，其一是與電腦對手戰鬥的單人模式「3 ON 3 ARCADE」，其二是透過連線與其他玩家作通信對戰的二人模式「3 VS 3 BATTLE」。玩者需要在眾多角色中選出三人，與對手決一高下。玩者不能忽視選擇的次序，因為角色出場的先後與換人是根據選人的次序來定，並非玩者隨意揀選的。在戰鬥開始時，首位被選的角色將會先登場，然後在戰鬥途中只需按L掣就可隨時換人。然而換入哪位角色是依照選人次序決定，因此玩者選擇角色的先後在戰術的運用上起著十分大的影響。




◆戰況十分不利，換人吧！




◆角色轉換，戰況立刻逆轉！

## 操作系統改變

《鐵拳》系列原本的系統是分為左、右拳及左、右腳的四按鈕操作，而本作為了使遊戲更加適合在手提機上遊玩，於是把原來的操作系統作出修改。新的操作分別為A拳B腳，L是在「TAG MODE」中作換人之用，R則為投技。新的系統操縱起來比較簡單，相信可以吸引初次接觸「鐵拳」，甚至是3D格鬥的玩家吧。




◆只是按下R掣就可使出強力的投技




◆3對3的戰鬥！




◆最初選擇的角色將會首先出戰




◆要注意換人的時機

## PRACTICE MODE

在以前的介紹中曾經提過練習模式，現在對此模式終於有明確的資料。與其他格鬥遊戲相若，練習模式中可設定對手的行動模式，讓玩者可鑽研對付敵方各種行動的對策並加以練習。而出招表更是對初玩者非常親切的設計，在戰鬥前先鍛煉好自己吧！

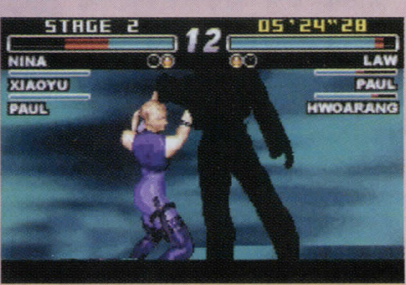
PRACTICE MODE MENU
CANCEL
COMMAND LIST
TRAINING DUMMY
CONTROLLER SETUP
CHARACTER SELECT
RESET

KING
ライトストレート～レフトアッパー
ドロップキック
ムーンサルトボディプレス
ブルータルサイクロン
ローリングソバット

1. 跟其他格鬥遊戲沒有太大分別的選項
2. 出招表是初學者的恩物

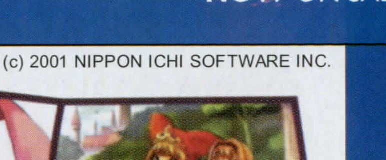
## 華麗的ZOOM UP

只要以角色特定的投技K.O.對手，就會出現充滿迫力的ZOOM UP畫面！而NINA的投技COMBO也加入特別的畫面，簡直是對GBA機能的挑戰。不熟識《鐵拳》的玩家亦不用擔心，因為操作已變得簡單，只要輸入簡單的指令就能使出強力的特殊投技，即使是初學者也有機會一睹這華麗的ZOOM UP畫面。




◆特殊投技ZOOM UP！









マール DE ジグソー
JIGSAWPUZZLE AT MARL

TEXT: AINHO

# MARU DE ZIGSAW 以PUZ來決勝負吧！

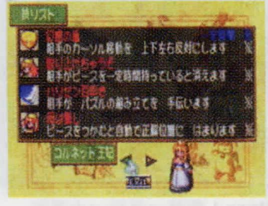
以造型可愛的角色、豐富逗笑的劇情為特色的人氣RPG「瑪魯王國」系列，現在變身成一款砌圖遊戲登場。「瑪魯王國」系列中登場的角色，將會總動員全數於今次遊戲上出現，而玩法方面非常簡單，與一般砌圖遊戲同樣誰一方先將圖案砌好為之勝利，但角色就有各自固有的獨特必殺技來擾亂對手，並且加入了故事成份，各角色也有不同的故事，相信女孩子會喜歡這款遊戲。



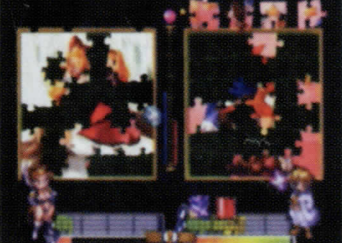
| PS2 | 2002年 11月29日 |
| --- | --- |
| 日本SOFTWARE ●PUZ | |
| 5800日圓 ●CD ROM | |
| 48 Blocks | |

## 令對戰更為激烈的必殺技

在對戰模式之中，各角色也可以使用獨自固有的必殺技。不同角色的必殺技，其效果也有所不同，如ソニア的LV1技「秘技無影斬」，可將對手的塊件於一定時間內染有黑色，來阻礙對方行動。至於各角色的必殺技，都有4個不同LV的種類；級數越大，威力便會越強。這些必殺技，均可對形勢造成一發逆轉的效果。





## 遊戲模式

遊戲的內容，除收錄了主幹模式Story Mode外，還有普通拼圖（ふつうにジグソー）、速度對戰（スピード）和三文治對戰（サンドイッチ對戰）。「普通拼圖」是供單人或二人一同協力的模式，可選擇最少的24塊至最大的150塊數共四階段進行遊戲，當然150塊的難度為最高。「速度對戰」是以率先完成三幅圖案為之勝利的競逐模式。比賽進行期間並沒有完成圖顯示，玩者需要在比賽開始時記下圖案的樣子，而期間各角色是可以使用必殺技擾亂對手。至於「三文治對戰」模式，特色的地方是雙方用同一組塊件下，以搶奪方式展開比賽，而遊戲規則，則是在限時內，誰一方的圖案完成度最高為之勝利。

## 完成後的樂趣

在「展覽會」模式之中，會顯示出玩者在遊戲中砌成的圖案，總數超過200種以上。除了可重溫那些美麗的Event之外，更可利用SONY的PoPegg或DPP-MP1這兩款專用的印表機，將這些Event列印出來，作為留念之用。





## 各角色必殺技名一覽

クレア
●天使の微笑み
●金錢トレード
●ツッコミハリセン
●二挺拳銃亂れ撃ち

クルル
●不思議なラッパ
●ひぎむえいぢん
●きせきのラッパ
●覺醒

ランディ
●ヘブン&ヘル
●ビーストセイバー
●ドラゴンバスター
●ダイヤモンドクラッシュ

ソニア
●秘技無影斬
●ホーリースラッシュ
●エクソシストブレイド
●ジャスティスソード

マージョリー
●惡魔の微笑み
●大人の色氣
●かおす
●ダークフォース

ガオ
●無影腳
●百擊無影腳
●千擊無影腳
●無限無影腳

クロウディア
●美しき劍技
●華麗なる劍技
●魅惑の劍技
●美しすぎる劍技

ミャオ
●ランダムマジック
●メガファイア
●ギガヒール
●いんふぇるの

コルネット王妃
●幻惑の盾
●取り上げちゃうぞ
●ハリセ百叩き
●母は強し

エトワール會長
●お命ちょうだい
●金錢トレード
●凶器亂舞
●ローゼンモビー砲

フェルディナンド王
●それなりの攻擊
●王ちま斬り
●ライトニングバスター
●ファイナルフラッシュ

チェロ
●雷神劍
●魔神あしゅたろす
●古代神の怒り
●龍劍てゅぽーん

人形クルル
●リンぷん
●流星ハリセン
●クルルカウボーイ
●覺醒

ペコニャン
●魔法だニャ
●ネコトマホーク
●すごい魔法だニャ
●ニャンシー夜行

アクージョ
●惡魔の微笑み
●大人の色氣
●かおす
●レクイエム

ランラン
●無影腳
●百擊無影腳
●千擊無影腳
●無限無影腳

フオンフオン
●美しきポーズ
●華麗なるポーズ
●魅惑のポーズ
●美しすぎるポーズ

ニャンニャン
●ただいま實驗中
●メガウインド
●ギガヒール
●たーびゅれんす

エリー
●まっしゅるーむあたっく
●あっぷだうんきっく
●きのこのこな
●ちびえりんぎゃー

ニャンコ
●魔法だニャ
●エレニャンコ
●すごい魔法だニャ
●ニャンコ合體

ニャンシー
●魔法だニャ
●ネコトマホーク
●すごい魔法だニャ
●メカニャンシー





# FLYING CIRCUS RC COPTER-ADVEMTURE CHAMPIONSHIP

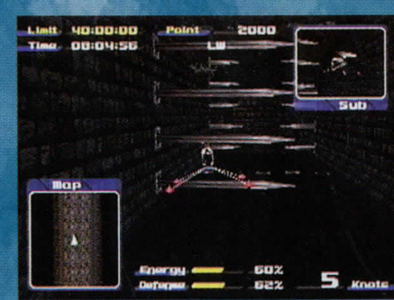
## 邁向成為操控RC高手之道

PS2 | 2001年 11月15日
Syscom Entertainment ● SLG
6800日圓(連同專用控制器9800日圓) ● CD ROM
315Kb

TEXT: AINHO

得到京商株式會社作技術協力的遙控直昇機競賽遊戲「FLYING CIRCUS」，經過第23期作詳盡的介紹過後，大家應該對此作已有所認識，然而現在遊戲已經正式發售了；遊戲最大吸引之處，除當中登場的RC直昇機全為現實的型號款式之外，莫過於連遊戲所附仿真度相當之高的專用控制器，增加遊玩時的投入和真實感。今次，筆者將會對遊戲作全面性Review的講解，希望對大家有所幫助。




### 專用控制器操作方法

| | | | |
|---|---|---|---|
| 左Analog上下 | 前進後退 | L1 | 地圖顯示ON/OFF |
| 左Analog左右 | 左右迴旋 | L2 | 視點切換 |
| 右Analog上下 | 機體上升下降 | R1 | Sub畫面ON/OFF |
| 右Analog左右 | 機體左右傾斜 | R2 | Sub畫面視點切換 |

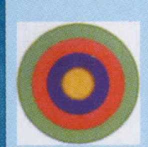
### Landing Points




*回復Point*
*補充燃料之用。*

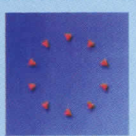


*Switch Point*
*打開木門或機關的開關制。*



*Goal Point*
*終點著陸點。著陸不同位置會得到不同分數，中央點為最高。*

### Hoop Points



*Point-hoop*
*穿過此環便可得到分數。越小的環所得的分數便會越高。連續通過這些環的時候，更可做出Combo取得更高的分數。*



*Speed up-hoop*
*穿過這個加速環，機體的速度便會短時間內加快。*



*Jet coaster-hoop*
*穿過這個彩虹環後，機體便會自動地飛行。*



### GAME MODE

*Adventure Mode*

在此模式中，玩者的身份是一名RC直昇機的操控者，參加「TOP FLY ADVENTURE」選手權大會比賽。比賽由全6個STAGE構成，每了冒險成份，需將機體停在按鈕上以打開機關或通道方可繼續前進，以及避開版圖上各種重重陷阱和機關阻礙，而且要十分留意機體的燃料量和耐久性，降至為0時便會即時GAME OVER。

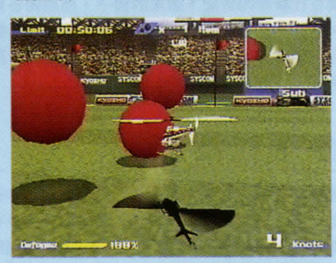




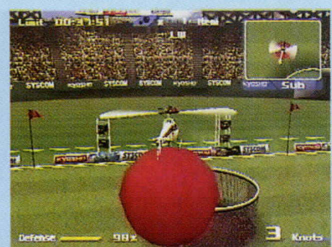

| | |
|---|---|
| Stage 1 森林→溪谷→大瀑布 | Stage 4 熱帶森林→河流→古代遺跡 |
| Stage 2 西洋屋字→時計台→沙漠 | Stage 5 森林→溪谷大瀑布→地下洞窟 |
| Stage 3 摩天大樓→高層住宅→工場 | Stage 6 海洋→地下隧道→遺跡→客輪 |

*License Mode*

挑戰共7種競技的考牌模式。各競技有初級、中級和上級三種難易度之分；不同難度，遊戲的規則也有所不同。透過這個模式後，相信玩者控制RC直昇機的技術一定會提高不少。




*Catch*
限時內控制RC直昇機衝破場地上的紅球。選初、中級時的紅球會由上跌落地面的形式，上級則是由下升上的形式進行。




*Carry*
限時內將桶內的道具運送往另一邊。初級的道具為固定的紅球，中級為烏龜，而上級則為會四圍走的老鼠。



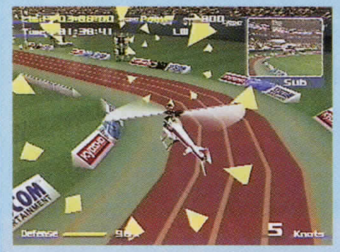
*Crash*

限時內，利用RC直昇機碰毀指定數目的牆壁。隨著難易度的上升，牆壁的堅固度會有所加強。此競技主要講求機體的速度和耐久性。



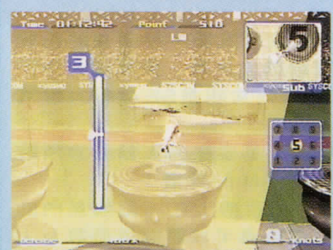
*Spoon race*

限時內，控制機體擺動，避免白波跌下來走行賽道一周為目的。隨著難易度提升，賽道上會出現一些障礙物增加難度。



*Hoop*

Point-hoop 為目的。隨著難易度的提升，賽道上會有障礙物出現。



*Hovering*

限時內，根據畫面的指示，順序停在指定數字的空中上，來取得特定的分數。此競技十分講求機身的穩定性。



*Landing*

限時內，將機體停下於水池上的各著陸點，來取得特定的分數去通過。

## Free Flight Mode

此模式是供玩者作自由飛行的地方，有庭園、荒野、民家、高原和競技場五種地方可以選擇。當中除了可以用來熟習一下機體的操作方法，及測試一下自己的愛機能力外，本作更加入了Replay機能，可將整個飛行過程記錄下來，增加遊戲的興味性。



## Challenge Mode



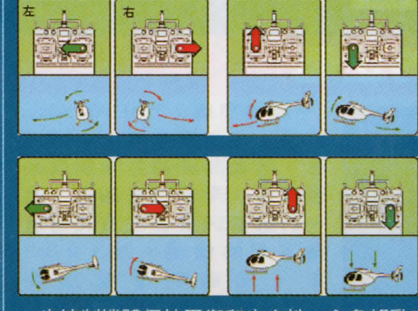
可選擇玩者曾經在Advanture Mode到達的地方，於這裡再度挑戰或體驗一番的模式。然後，便可選擇不同版面以時間來競逐的Time Attack模式。

## Maintenance Mode



利用於「Advanture Mode」和「License Mode」中所取得的Point，來購買零件或新機體之用的模式。各機體的結構主要分為六個部份，分別有Defense－機體的耐久值、Top Speed－機體最大出力度、Acceleration－機體的加速值、Mobility越高，機體上下迴旋速度便會越快、Energy－燃料量，以及Weight－機身的重量。

## 操控純熟與否是致勝之道



對於現實中RC直昇機之發燒友，本作的出現無可否認對他們絕對是一件重大的喜事，無時無刻也可在室內感受其樂趣。不過，對於初接觸這類玩意的玩者而言，可能對陌生的操控感到有點煩惱。遊戲在以追求真實駕駛去操控下，無可厚非，初玩者需花不少時間才能熟習操控方面，需慢慢地一步一步控制機體保持平衡和方向性，心急胡亂來的話只會令機體失控，尤其是經常出現的「打轉」情況。另外，由於機體推進時，機頭往往會向下傾斜，因而機體的高度會有所下降，所以玩者操控直昇機推進的同時，記緊要將機體回升標準的高度，不要太高或太低。

## 錢就是萬能？



上文曾提及到，遊戲中所獲得的Point是可以作購買新機體或零件之用。但是，在「Adventure Mode」之中，除了透過一般的Point來取得分數之外，版數上也有一些隱藏Event存在，就以第2版進入西洋屋前為例，會看到有一隻老鼠標有「……」的符號，如果玩者開動牠旁邊的機關，將梯子降下，幫助牠到對面去，便會得到額外特別的Bonus。除此之外，玩者的RC直昇機更可做出一些花式來取得分數，如橫轉(Roll)、打圈(Loop)、背面飛行(Inverted flight)；若然成功時畫面會有特別顯示，不妨多試，但要注意並不是所有機體也適用，尤其是遊戲最初操縱的EP Concept SR。

## 遊戲登場機體總覽

| | |
|---|---|
| EP Concept SR | Concept 32VR |
| EP Concept SR JET RANGER | Concept 60SRII |
| EP Concept SR 筋肉Special | Caliber 60 |
| Nexus 30s TYPE-R | Caliber 60 Swift |
| Nexus Forte | |





# SEAMAN

| PS2 | 2001年 11月15日 |
|---|---|
| ASCII ● SLG | |
| 8800日圓 ● DVD-ROM | |
| 400KB | |

對應SEAMIC CONTROLLER/SEAMIC CONTROLLER ORIGINAL/SEAMIC 被串者:杉原

## SEAMAN「串」爆實錄

在古代埃及流傳下來，傳說中的謎之生物，SEAMAN。相信即使沒有玩過上集，大家都應該對牠（他？）們神秘的背景與「串」爆的性格略有所聞。現在就來看看牠們在PS2上會進化成怎麼樣，及牠們抵死過癮的行為舉止吧。注意，如果閣下不懂日文的話，你現在大可以翻過後頁，繼續閱讀本書其他精彩的內容（爆）。

## SEAMAN的正體



◆只有一個畫面的OPENING（……）

顧名思義，「SEAMAN」就是「從海而來的人」的意思。這種神秘的生物到底是否存在，至今仍是個謎，唯一的線索只是古埃及文明遺留下來的傳說。在1933年，法國科學家加西（GASSE）博士偶然在埃及發現一隻當地人釣上來的SEAMAN，就從剛死亡的牠身上取得其卵，於現在的巴黎大學進行培育實驗。雖然他的實驗終告失敗，而其論文亦不獲認同，但他仍然堅信，埃及的古代文明是SEAMAN從其礎理論。「這種生物的存在，絕對不是現在的人類社會所歡迎的東西」就是加西博士對SEAMAN的評價……

遊戲是根據1999年發現的，加西博士在一個孤島內的研究所，模擬出他的實驗環境，讓玩者可以體驗這個鮮為人知的秘密實驗，揭開SEAMAN的神秘面紗……

## 研究設施

遊戲中玩者可到的地方共有三個，分別是水中展望台、水槽及樹木。這三處地方均對研究起很大作用，因此必須以L鍵轉換地方，不能死待在一處。

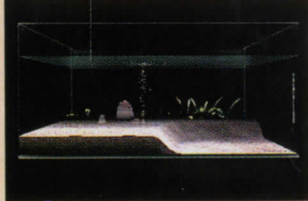
### 水中展望台

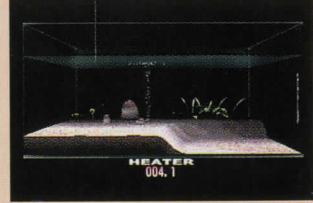
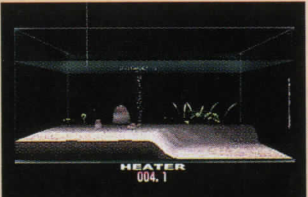
這是玩者利用來觀看海洋的地方。海洋是野生SEAMAN居住的世界，捕捉、放牧均可在這裡進行。在玩者因旅行等原因而長期不在家的話，就需要把水槽中的SEAMAN放到海裡，讓牠可以有充足的飼料。然而如果太久沒理牠的話，牠就會忘掉玩者而不再回來，這是必須注意的。另外除SEAMAN外海洋當然亦會有其他魚類，在無聊的時候當作是看「魚樂無也是不錯的選擇……？


◆魚樂無窮……

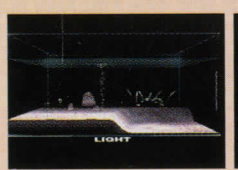
### 水槽

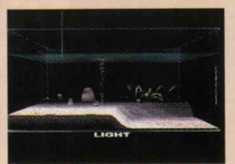
飼養SEAMAN的主要場所。由於需要製作適合SEAMAN生活的環境，玩者應調教適合的燈光及溫度，而且要定時加入酸素來維持水中的氧氣濃度。不知怎樣才是最適合？當然是自己向SEAMAN詢問吧。


◆空氣的最高值是100

◆使用加熱器調整溫度





◆燈光可作三度調教

### 樹木

戶外的樹木可以說是SEAMAN的飼料場。作為飼料的蟲可在腐爛的樹皮下找到。只要在按下X鍵的情況下把指標對著蟲按R鍵就可捕得，以L鍵選擇SEAMAN的所在後放開R鍵就可把蟲放到水中給SEAMAN開餐（捕捉SEAMAN也是同樣操作）。在夜晚樹木會變得十分黑暗，但由於可以點燈，因此不用擔心夜裡不能捉蟲。


◆按X+L抓緊，再使用ANALOG就可揭開樹皮



## 育成開始



首先，跟上集不同的是，這裡的SEAMAN並非由卵培育出來，而是捕捉野生的BABY SEAMAN來飼養。一開始時應先到樹木處捕捉一條芋蟲，然後掉進海裡等待SEAMAN的出現。

發現SEAMAN後，當然要把牠帶回水槽。然而面對著陌生的你，警戒心強的牠又豈會輕易就範，所以玩者的首要任務就是先與牠建立的命運吧……（筆者：說完了嗎？死吧！）（？）。BABY SEAMAN的知識並不高，開始時的說話應以「喂（おい）」，「早晨（おはよう）」等簡單的字為主。等到牠不再抗拒玩者時，就可帶牠回研究室了。



◆開餐中的SEAMAN……



◆SEAMAN不懂玩者的説話，左下方會出現「？？？」



◆SEAMAN若知道玩者在說甚麼，就會出現「！」

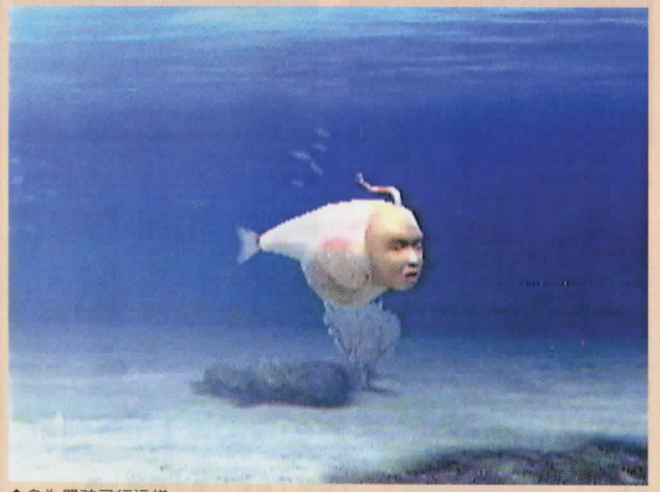


◆SEAMAN學會的字詞會自行記錄（右下方）

## 初期語錄

真是三歲定八十，剛出生的BABY SEAMAN雖然知識不多，但說話方面已經是十分目中無人。以下就是一些筆者跟SEAMAN的對話（由於SEAMAN所知不多，所以筆者說話以簡單為主）……

筆者：喂（おい）。
SEAMAN：甚麼（なに）？
筆者：名字（なまえ）？
SEAMAN：SEAMAN。
（あそぶ）？
SEAMAN：正在玩啊（あそんでるよ）。
筆者：一起玩（いっしょにあそぶ）？
SEAMAN：唔制（いや）！

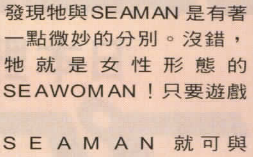


◆身為嬰孩已經這樣……

## SEAWOMAN？！



◆深情的邂逅（……）



大，但看清楚一點，應可發現牠與SEAMAN是有著一點微妙的分別。沒錯，牠就是女性形態的SEAWOMAN！只要遊戲

SEAMAN就可與SEAWOMAN

男性的SEAMAN溫柔、沈靜，說話方面也會成熟一點吧（應說是沒那麼「串」……）。到底SEAWOMAN SEAMAN交配，繁殖下一代，令你可發展一個SEAMAN家族？



◆SEAWOMAN的表情看上去較SEAMAN溫柔（？）



◆SEAWOMAN與SEAMAN在體型上沒有很大分別

## DC 進化！



◆SEAMAN挑釁傳說！

雖然這是PS2版，但DC版的SEAMAN竟然有出場機會！在不同的培育環境下，兩者的顏色明顯地有別。到底他們會擦出甚麼火花？以下就是兩者的對話……

PS2：你是誰？
DC：我？我是DREAMCAST版的SEAMAN。你又是誰？
PS2：我是PS2版的SEAMAN……
DC：這樣我們的子孫就不會絕種了，真是慶幸啊。我一人在這裡等上兩年也是值得的。
DC版靠近PS2版那裡
PS2：別過來！在認親認戚似的……
DC：是你太年輕了吧，不太懂得說話呢。沒有在主人身上學會對長輩說話應有的禮貌嗎？
PS2
DC：甚麼……？！
DC打了PS2一下……
PS2：痛！幹甚麼啊，混帳！
DC：說DREAMCAST壞話的話我可不放過你！
PS2：甚麼啊！你這個前世紀的遺物……
……欲知後事如何，買隻回家玩吧！



◆初而口角……



◆兩雄（？）相遇！





# 究極的真實版棒球遊戲！

## 日本野球機構公認

TEXT：時雨

# プロ野球 JAPAN 2001™

| PS2 | 2001 年 11 月 8 日 |
|---|---|
| KONAMI ●SPT | |
| 6980 日圓●CD-ROM | |
| 1400KB 以上 | |

現時棒球遊戲的「業界標準」，是KONAMI的《實況POWERFUL棒球》系列。這是因為它的系統設計得極之出色，玩者可以在當中使用真實棒球的戰術，和與對手進行深層的心理戰，這是其他棒球系列難以比擬的。不過《實況POWERFUL棒球》的問題是畫面設計得十分卡通化，對於棒球FANS來說總是欠了些甚麼……




不過現在FANS們終於等到一套可以「一次過滿足哂兩個願望」的棒球遊戲了。這套由《實況POWERFUL棒球》設計小組「DIAMOND HEAD」所製作的最新棒球遊戲《職業棒球JAPAN 2001》，不但畫面是以真實電視棒球賽為本，而且系統方面更完全繼承了《實況》的優點，絕對可以說是棒球迷夢寐以求的作品！






## 一切以真實棒球為藍本

12支職業球隊、11個職業賽用球場、數百名實名職業棒球手、著名電視旁述員……以上一切都會在《職業棒球JAPAN 2001》中完全再現。大家可以在畫面中看到，遊戲的整體氣氛和電視的棒球直播幾乎是一模一樣，再加上背後有日本電視台的三名旁述員——河村亮、堀內恆夫和中火田清為玩者做旁述，驟眼看，還以為香港也有棒球賽轉播！




◆玩者可以自由控制球員，在這些有如電視直播畫面中作

## 遊戲系統和攻略法

《職業棒球JAPAN 2001》中的操作方法和戰術，基本上和《實況》相同，不論進攻還是防守時，都是以捕手視點為準。玩者在防守時，可以指示投手投出各種不同的直球和變化球，令擊球手無所適從；而在進攻時，玩者則要「捉路」，估計投手的球種，並準確地將球擊出去。

### 投球

### 善用好球區的邊緣和角位

在投球時，要小心盡量避免投正好球區中央的部份，因為這樣做擊球手便會肯定這是個好球，幾乎一定會出手，而且瞄準也較為容易。將球集中在好球區的四個角落，是一個好投手的必要條件。



◆在投球時盡量攻擊對手的四個角

面對低LEVEL的電腦或者是缺乏攻擊力的擊球手時，單是用直球已經綽綽有餘，不過面對強打者時，不用變化球的話便幾乎一定會被擊中。這時候有效的投球法，是利用橫向的變化球，例如スライダー和シュート，投向好球區的邊緣位置，這些由外至內飛或者內至外飛的變化球，可令對手失去「應否出手」的判斷力，非常有效！






◆本來是在好球區外的球，也可以利用橫飛的球令它成為好球

### 擊球

### 估計對手的球種準確出擊

在擊球時，首先要確認畫面上方的捕手之球套位置，這樣玩者便可以預先知道敵方的球路。低LEVEL的電腦主要是用直球來進攻，玩者單是靠看捕手之球套位置已可以成功擊球。但在高LEVEL時，玩者便開始要預測對方投手的球種，並微調整擊球的位置，才可以準確地擊中，否則只能「HIGH」中球邊，擊出無用的滾地球或者高飛球。



◆看清楚捕手球套的位置，預先將瞄準器放到該處附近

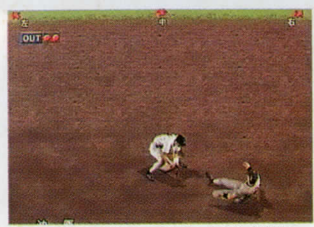


◆然後用強振一揮！擊出HOME RUN！

### 走壘

### 用LR連打加快速度

在將球擊出後，玩者應立即連打L1和R1掣，因為這樣可以加快走壘的速度！另外，在走壘時玩者應看清楚球的死活，例如在擊中高飛球後，玩者絕不要走壘，而應該留在原位，否則便會被OUT出局！如果玩者不確定該球是死是活，可以按△+○令所有走壘者停下，在確定了是安打後才繼續上壘。



◆如果玩者想盜壘的話，最好是在投手的球離開了手的一瞬才開始，否則有被牽制球殺死的危險！

井上涼子LAST SCENE

# 井上涼子 ～ラストシーン～

| DC | 發售日期 發售中 |
|---|---|
| DATAM POLYSTAR ● ETC | |
| 4800 日圓 ● GD-ROM | |
| 2 Blocks | |



TEXT:AINHO



## 涼子最後的告別之作？

井上涼子這個名字，對於熟悉戀愛遊戲的玩家一定不會陌生。現今為止，她的作品已推出多款，而其賣點之處，算是描寫與涼子的獨居生活作為主題。為了答謝FANS一直以來的支持，廠商現推出一款名為「井上涼子LAST SCENE」的作品。一如題名，本作是涼子的最後告別之作，是一款專為FANS而設，DATAM POLYSTAR第2彈的FAN DISC，內共有五種豐富的模式收錄，限量生產為5000套，也就是說，本作絕對有一定珍藏價值。

### 與涼子開心共渡每一天




本作中，將會再一次活用DC的內置時間功能，起動後遊戲便會以真實時間進行及顯示。在此模式中，玩者可向涼子詢問與每天有關的話題，如玩者曾有設定過自己的生日日期，那麼到了該天涼子便會向你說聲生日快樂，或者各節日的話題等，而可供詢問的日期由發售當日至2002年11月4日為止。至於隨著不同的季節時間和地方，玩者會見到涼子著替不同的服飾，如晚上穿上睡衣、上學下學所見到的校服等豐富魅力的服飾。

話題會隨每日的不同而起變化

### 涼子的回憶

既然本作是以FANS為對象，內容當然不會缺少Album模式的份兒喇！在此模式之中，主要網羅「井上涼子～ROOMMATE～」的SAVE DATA及相關商品所描下的Event，以及本系列之中多張Event CG相，當中更包括有雜誌曾經使用過做封面的Event，這些全都是以高解像度於本模式中隨時鑑賞可能。此外，在鑑賞模式中收錄了本編的OPENING主題曲及3首新曲。但注意需在特定的日子啟動遊戲或Event發生下，才能逐一收聽這些新曲。



Event數目滿載，可藉此機會看回錯過的部份

### 學習花語？

對涼子十分了解的玩家，一定知道她其中一種興趣是喜歡植物栽培。在世界上，懂得花語的人不多，但涼子卻是其中一位懂得花語的人。在這個模式之中，涼子除為大家講解各植物栽種的方法及秘訣外，更教導一些花語，及各植物名的由來等。此外，玩者也可購買一些鮮花送給涼子討她歡心。

不懂花語就代表對女孩子的心不了解？



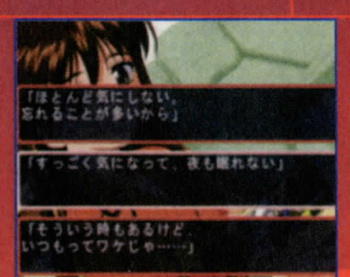

涼子正向玩者講解薰衣草的知識

### 性格占卜遊戲

以植物作為題材的性格診斷遊戲。涼子每次會發問6條問題，每題有3個答案選擇，涼子便會根據玩者選擇的答案作出性格診斷，然後便會教大家如何運用植物療法作出治療。




以植物療法治療心靈你試過沒有？




究竟最後診斷結果準不準確呢？







# 瑪莉與艾莉的工作室～扎爾布克的鍊金術士1・2～

Text by 流浪鍊金術士阜林




## 一隻CD 重溫兩集名作

《工作室》系列雖不是什麼高銷量的遊戲作品，但是當中的劇情，遊戲玩法本身都非常獨特，令它獲得不少朋友的支持，由PS第一集《瑪莉的工作室》開始，移植作及新作一直都有推出，廣至SS、PC、PS2，以及WSC、GB都有。現在到DC推出了這個1+2作品，令未接觸此遊戲的朋友，能夠一口氣嚐嚐瑪莉與艾莉成為鍊金術士的滋味。

| DC | 2001年 發售中 |
|---|---|
| KOOL KIZZ●RPG | |
| 7800日圓●GD-ROM | |
| 15 BLOCKS 以上 | |

## 遊戲展開




雖然名為《瑪莉與艾莉的工作室》，事實上是把《瑪莉》及《艾莉》兩集放在一起而已，標題畫面中按START後，便會要求玩者選擇玩那一集，其後才正式開始遊戲。

## 瑪莉的工作室




整個《工作室》系列的原點，大部分系統及寶物等基礎，都是由這裡開始的。由於瑪莉在學院的成績太差（歷來最低…），於是英格列老師便給她一個試驗，在鎮上建立一家店子，利用鍊金術幫助鎮上的人們，若5年間瑪莉經營的成績得到認同便可畢業。

## 《瑪莉》基礎知識

### 一切由調合開始

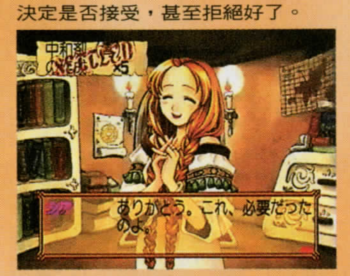



遊戲開始的時候，瑪莉只有一點金錢及材料，還可進行一些比較基本的鍊金術「調合」。而這些「調合」是需要各種材料的，因此首先的是要知道材料的分佈。鎮外有多個地方可以收集材料，不過全都有怪物出沒，在沒有護衛的情況下，不宜久留。

◆萬事起頭難，要靠手上的東西好好幹囉。

### 財來自有方

說到要幫鎮上的人，簡單點說就是「調合」一些他們需要的東西，以換取酬勞。由於懂得調合的東西及材料不太多，最初唯有「密食」以賺多點錢及名氣。基本上大部分「依賴」都可在酒吧「飛翔亭」找到，又或者友好度高的人物會直接找瑪莉提出依賴。《瑪莉》的依賴只有一種，即第三集《莉莉》中所指的「固定依賴」，客人會指定物品及時間（多為10日至30日左右），因此瑪莉不懂得調合那物品，或是手上沒有那種材料的話，還是小心決定是否接受，甚至拒絕好了。





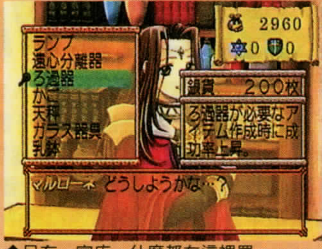


◆想不起是什麼，還可看看瑪莉知不知。

## 提升技術

資金多了，便可提升鍊金技術，到學院的小賣店，那裡有器材、書本及一些材料發售。每本書裡都載有很多不同物品的介紹，有一些更列出了該物品的調合方法，這亦是瑪莉最初增加可調合物品的唯一方法。另外有一些物品不單是材料便可調合的，還需要器材配合才可，基本上所有器材都可在小賣店買到。材料方面則是售賣一些常用而在外面少機會找到的，另外還可賣出一些材料得到金錢。

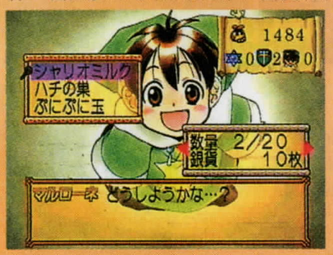



◆只有一家店，什麼都在這裡買。

## 妖精出現

有別於《莉莉》，在《瑪莉》中妖精是要特定事件出現後才可利用的。事件後便會得到「妖精的腕輪」及出現「妖精之森」的選擇。到妖精之森便可聘請妖精幫忙，他們可以代為調合已知的物品，以及到已知的地方收集材料。妖精本身的能力會關係聘請的價格，由瑪莉的1/7速度到同速度不等。費用是每月扣除的，當金錢不足的時候聘請中的妖精會自動回去森林。當然少不了出外工作，售賣材料或幫助瑪莉打掃工作室的妖精。



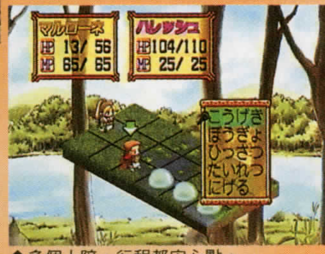




## 收集材料




當增加了知識後，便需要找尋有關的材料了，不過瑪莉的能力怎應付怪物？當然是找護衛幫忙了。在鎮上活動時，會遇上不同的冒險者，可以聘請他們一同外出冒險，費用則是每次出外時計算。除了一身甲冑的劍士們外，還會有其他人物可以加入呢。最初能夠前往的地方不多，要增加地方便要靠「飛翔亭」老板的情報囉，另外皇室會不定期的出外打獵，那時怪物出現的機會會大減，可以到一些遙遠的地方去收集材料啊。




◆多個人陪，行程都安心點。

## Mini Game

在外出收集材料時，當遇上一些特定的物品時，會出現Mini Game，要玩者自行取得那種物品。成功完成遊戲的時候便會取得，此後只要在那時間再到該處，便可再收集那些物品。







## 艾莉的工作室




故事是發生《瑪莉》之後，艾莉是鍊金術學院的新生，在四年期間裡，當然是要得到好成績畢業囉。但是她為什麼會當起鍊金術士學生？原來她年少時曾經被一名女鍊金術士（瑪莉？）所救，因此立志要成為能夠幫助別人的鍊金術士。

## 與《瑪莉》不同之處

雖然是《工作室》系列的第二集，但不同地方都作出了修改。首先是艾莉開始時，知道的物品比瑪莉要少，始終都是個初哥嘛。所有《瑪莉》中出現的物品，在《艾莉》中也有出現，不過有部分的調合有所改動。而收集材料的地點也有更改，Mini Game部分則刪除了。




# 在《艾莉的工作室》出現的新元素

### 1.工作室的小玩意

在工作室中，桌子旁有一個地球儀，站在那裡調查時，會轉動地球儀。而《工作室》系列的名物之一「飛地球儀」便在這裡了，只要是連按的情況下轉150次，便會飛脫！小賣店會多了「地球儀之球」發售呢。



### 2.等級制

《瑪莉》的鍊金術能力是隱藏的，而在《艾莉》則是加入了等級。調合的成功率，與及讀書的章節數，是會受到這個數值影響。而能力值中的名氣，是會影響某些人物的出現及會否加入作同伴（護衛）的。當達到一定等級後，行動的地方將會增加，還可學會調節材料份量的調合。另外調合失敗時，會出現「廢棄物」，雖然它可作材料及賣錢，不過是會影響同一物品的成功率。

### 3.店舖新功能

除了來自「飛翔亭」老板及朋友們的依賴外，《艾莉》新增了一種依賴，不會直接要求實際的物品，而是提出了物品的種類，要靠艾莉的知識確認什麼東西符合。另外武器屋加入了武器改造，以增加武器及防具的能力。而某事件之後，會出現教會，可以買到護身符，而修女經過特定的事件後還可加入成同伴呢。

### 4.年末期考



艾莉始終是個學生的關係，是需要考試的（淚），每年的8月就是考試的時間。考試由三個部分組成，第一是「調合」，會抽出考試範圍中其中一件物品作出調合，艾莉若是懂得調合的話，還可選擇跟據調合表製作或是自行調整材料份量。第二是問答題，考玩者對物品的認識程度。而第三是測試艾莉手上攻擊系物品的能力，而打破木桶又不傷內部東西為準。








# POWER SMASH 2

# 變得更完善的網球遊戲

GAME PLAYERS GAME DATA

發行商/製造商：SEGA
遊戲類型：SPT
發售日期：2001年11月15日
售價：5800日圓
容量：GD ROM
記憶：4 Blocks
DC/SPT

如果閣下喜歡到遊戲機中心的話，那應該會見過或聽過，世嘉除了《VIRTUA STRIKER》的足球遊戲受歡迎之外，還有另一個網球遊戲《POWER SMASH》大受歡迎。可是在上一集遊戲只有男子選手可以使用，令到一眾女子網球的FANS大為不悅，再加上沒有男女子混合賽等等因素下，一個更能滿足多方面遊戲迷要求的遊戲續編《POWER SMASH 2》，終於在數個月前在各大小遊戲機中心上登場。現在DC版亦正式登場，遊戲內容除了包括所有街機的要素之外，而且還加入了很多新的元素在內。如果閣下不喜歡到遊戲機中心玩的話，或者想在家中把技術練好後到遊戲機中心「耀武揚威」的話，那麼便不要錯過DC版的《POWER SMASH 2》，就讓筆者為大家作詳細的介紹。

## 男女平等？

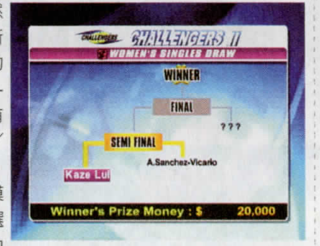
前作玩者只能選擇真實名稱的著名男子網球手使用作比賽，雖然遊戲各方面也做得大受讚賞，可是始終對於一班喜歡女子網球的FANS來說，實在是有一點遺憾的感覺，而且亦缺少了可以男女子混合雙打的味道。這一集廠商因應玩者的要求，把一些實名的世界知名的女子網球選手增加入遊戲之內，好像威廉絲姐妹和載雲寶等等，玩者在今集亦可以選用作賽。另外，遊戲的模式因為有女子加入的關係，因此亦增加了混合雙打上集沒有的比賽，不論是與朋友或電腦作賽，今集的趣味亦會提升很多。






## 比街機更加有趣

《POWER SMASH 2》的DC版是移值自街機版，當然不能單純地完全移植，當然要增加一些街機沒有的新元素進去，否則的話便不能吸引那班一直有玩街機的玩者購買。因此除了街機版的盃賽模式--TOURNAMENT(SINGLES／DOUBLES)之外，還會有可自由選擇的友誼比賽--EXHIBITION(SINGLES／DOUBLES)，玩者可以在這模式中與朋友作四打之用。不過DC版特別的模式，相信是這個以育成為目標的模式--WORLD TOUR，玩者可以在這裡育成一對男女選手作賽，透過一些迷你遊行和比賽來增加選手的能力值，訓練後的選手亦能在友誼賽中選擇使用呢。

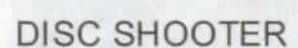



## WORLD TOUR

DC版的育成選手模式，玩者要育成一對男女選手，所以最初便要替兩名選手設定所有資料，除了要設定容貌、髮型和服裝外，還要設定一些影響能力值的身高和體重(詳情請參考下列的表)。設定了兩名選手的資料後，玩者便可以開始進行遊戲，遊戲每星期只能訓練一位選手的其中一個項目，切換的方法只需要按R或L的ANALOG掣便可，玩者可以在一些迷你遊戲中，訓練選手後令能力值上升，至於使用不同的訓練項目，便會有不同的效果。另外，玩者每週也要留意有沒有比賽舉行，但不是每一項比賽亦參加，有時訓練不足或未找拍擋等條件不足時，亦會被賽會拒諸門外

HOME(STATUS/GEAR/REST)

玩者可以在這裡查看選手的各項能力值，每位選手的能力值大致可以分為四大類(SERVE：發球、STROKE：抽擊、FOOTWORK：走位、VOLLEY：攔截)。如果玩者有替選手購買服裝或球拍的話，玩者可以在這裡替換，以增強有限的能力值。另外，當選手的體力下降的話，亦可以來到這裡作休息之用。




CARIBOU(TENNIS SHOP)

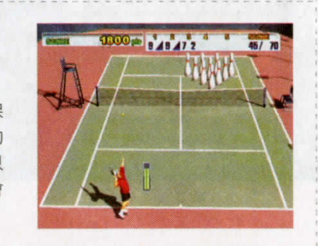
這裡可以說是全世界唯一的網球商舖，玩者若然要選購網球道具之外，還是找拍擋組隊參加公開賽，亦可以選擇購買場地等等，玩者絕對不能拒絕進入這地方。




## SERVE TRAINING

PIN CRASHER

練習發球的迷你遊戲，其實只是一個用網球來玩的保齡球遊戲，玩者要站在發球點上，把球打到對面場的保齡球，總共需要打七局，每局可以打兩次。玩者只要總分取得70分以上的話，CLEAR的話能力值亦會增加得比較多。



PRIZE SNIPER

同樣是個練習的發球的遊戲，在玩者對面的場上，會有一條自動運輸帶，玩者要在發球點上，只有10個球的限制下，玩者要把運輸帶上的行李打下來，而每種行李亦會有不同的分數，只要10球取得2000分或以上便能CLEAR。



## STROKE TRAINING

TANK ATTACK

一個練習抽擊的遊戲，在對面的場上會有紅和綠兩部坦克車，紅色會發出球去攻擊選手，綠色那部會替紅色阻擋攻擊，玩者要利用紅色坦克射出來的球，打倒這兩部坦克，緊記定要先對付綠色那一部，然後才攻擊紅色的坦克車。




DISC SHOOTER

同樣是練習抽擊的遊戲，不過這次卻是甚難的，因為玩者要接十球的發球，然後打到對面場上的黑白棋盤之上，玩者要取得40點白子，才能順利過關，因此玩者最好朝向四個角和外圍的黑子打去，還要小心要打中白子才可呢。

## FOOTWORK TRAINING

DANGER FLAGS

一個練習走位的遊戲，玩者並不需要作抽擊網球的動作，但要不斷地迴避對面場的三座發球機所射出來的網球，而且還要取得地上的紅旗。玩者還要留意一點，如果被球打中三次的話，那麼遊戲亦會宣佈結束，結果當然是不能CLEAR。

STOMP MAN

同樣是一個練習走位的遊戲，可是性質完全不同，選手要把從發球機打出的球時，一邊取得地上的空罐，如果玩者沒法迎接從牆上反彈回來的球，那麼球便會從新在發球機射出，當然亦會浪費一點時間，要取得40個以上的罐確有點困難。

## VOLLEY TRAINING

BULL'S EYE

這個遊戲是練習上網攔截，玩者開始時不要呆站在後方，要迅速上網攔截從發球機射出的網球，同時玩者亦要把攔截的球打到適當的落點，好像擲飛標那樣，只要越接越紅心，取得的分數便會越多，那麼在一定的時間便能取得足夠分數過關。

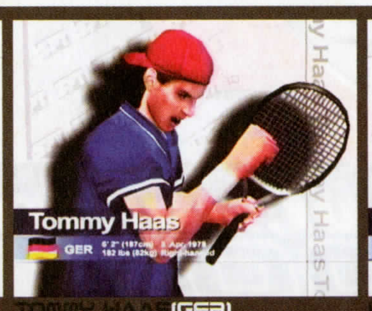
ALIEN FORCE

同樣亦是一個練習上網攔截的遊戲，一開始便要上前進行攔截，玩者要從十台發射器射出的球，把球打擊在他們發射器身上，由於要一定時間內完成的關係，所以要連續地進行截擊，記著盡量不要浪費反擊的球，才能在限定時間內完成。



# MALE PLAYERS







## PATRICK RAFTER (AUS)

他的發球和截擊能力較為高明，經常會快速上網，由於腳截力較為高的關係，發球後上網是他取分的主要方法。

## CEDRIC PIOLINE (FRA)

他有著強而有力的抽擊能力，同時打球的落點亦非常準確，千萬不要在比賽中被他發上弱點，否則定會被「虐」得很痛苦。

## TOMMY HAAS (GER)

哈斯這位球手擁有強力的正手抽擊能力，身體平衡亦非常好，他的移動能力很高，玩者只要移動到他可作正手抽擊的位置，那麼取分的機會亦會大大增加。

## MAGNUS NORMAN (SWE)

洛文有著很快的步速，因此他能於場上跑不停，因此他的攻和守能取得相當的平衡，也因為這個原因令他適合在底線作戰。













## TIM HENMAN (GBR)

亨文的發球十分準確，攔截能力亦十分穩定，利用這兩個優點來製造機會，準確地上網截擊取分，打短球亦是好方法。

## YEVGENY KAFELNIKOV (RUS)

同樣是有著強而準確的抽擊能力，再加上移動速度一流，是位很適合在於底線「迷」球的球手，底線抽擊是主要的取分方法。

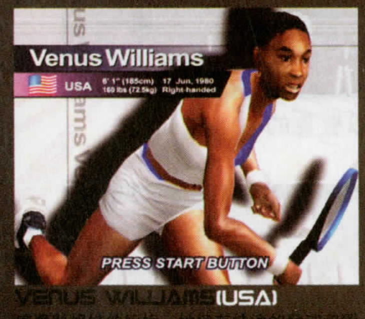
## THOMAS ENQVIST (SWE)

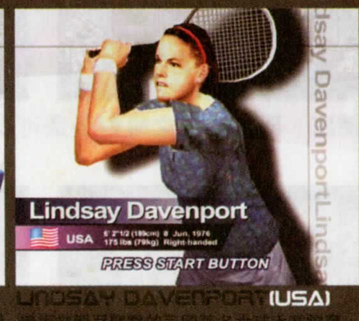
伊賓尼斯域擅長於底線打擊，利用準確的球路來製造機會，他的反手抽打亦非常出色，還有他在截擊對手ACE球亦很有辦法！

## CARLOS MOYA (ESP)

摩亞是個典型的西班牙人，有著強力的抽擊能力，正手和反手的抽擊同樣運用，再加上準確的落點是他的特性。

# FEMALE PLAYERS










## VENUS WILLIAMS (USA)

威廉絲姊妹的姐姐，她擁有快速的發球和穩定的抽擊能力，利用她快速的移動腳步，再加上具威脅性的發球，對於攻擊十分有利。

## LINDSAY DAVENPORT (USA)

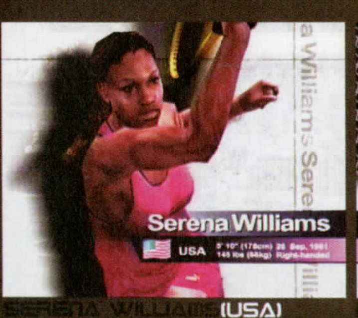
曾經被譽為最強的美國著名女球手戴雯寶，由於她的身高比較高的關係，所以對於上網攔截方面十分有效，再加一些上網短打，是攻擊型的球手。

## MARY PIERCE (FRA)

皮雅絲是位超強力正手抽擊球手，她經常利用正手抽擊去製造機會，接著突然使出反手攻擊而取分，雖然攻擊方法單純，可是十分有效。

## JELENA DOKIC (YUG)

雖然她的發球和攔截並沒有想像中可怕，可是抽擊的角度和快速的腳程是她的優點，只要能把對手迫在一邊，然後再打到另一邊取分的方法非常有效。













## SERENA WILLIAMS (USA)

威廉絲姐妹的妹妹，是位擁強力抽擊能力的女球手，常常在防守的期間仍能作出正手的反擊取分，雖然她的速度只是僅次於她姐姐。

## MONICA SELES (USA)

莎莉絲是位擅長抽擊的女球手，經常利用又長又短的打法去取得分數，因此需要打出準確的落球點，對付她是要打醒十二分精神。

## ARANTXA SANCHEZ-VICARIO (ESP)

山齊絲是位技術很高的球手，她經常能準確地把球打到敵方的弱位，令敵人無法及時救球，再加上她的上網短打亦十分厲害，經常令對手「差」得死去活來。

## ALEXANDRA STEVENSON (USA)

她是唯一一位利用單手作反手抽擊的女球員手，由於她的臂力強勁，因此她亦能打出很多的ACE發球，另外，她的反手抽擊亦是她另一取分的好方法。

TEXT:3 ☆
嚴重協力：妖精、毛、志立、倫、鰻魚、偉人、揚
鳴謝：高登基板遊戲店(借出01基板拍攝)、聯合太子遊戲機借出場地拍攝

AC
2001年11月15日
SNK ●FIG
MVS 底板

# THE KING OF FIGHTERS 2001

比以往遲到了數個月的KOF2001終於推出了~總算修改了不小上集的失控，很多BUG以被修正了(如：浮空、GUARD不能飛道具)，暫時總算叫不再以STRIKER作主要攻擊，變回98般以技術為主(暫時)，不過某一些角色扣對手體力是否多了一點呢........

## ~連續技~

### 京

：J↓C >> J↓C >> C >> 五百貳拾四式•神塵 >> 荒咬(空發) >> 八錆(空發) >> 琴月 !!!對手可受身








第一HIT J↓C 打點要低，第二HIT J↓C 在起跳上昇時便要使出，而在神塵之後對手是可以受身的。





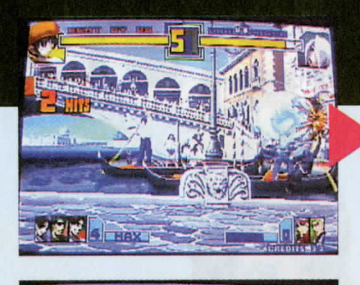
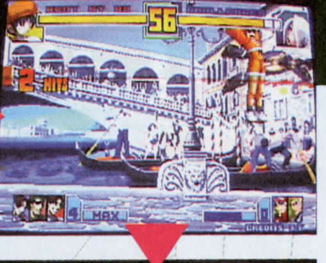





版邊：JC >> C >> 重 七十五式改 >> 輕 鑠鐵 >> SUPER CANCEL MAX 大蛇薙 >> 荒咬 >> 八錆 >> 琴月 !!!
一招很浪費但很有型的連續技，要用三行氣在輕 鑠鐵之後SUPER CANCEL MAX 大蛇薙，但只擊中一HIT........




各角限定???版邊 : [ ↓↘→+C >> ↓↘→+D ] ........ x N >> ↓↙←↓↙←+B !!!
現在暫時只試了可在某一些各色身上使出 ( 如 ANGEL ) ，使出方法十分簡單的無限技。

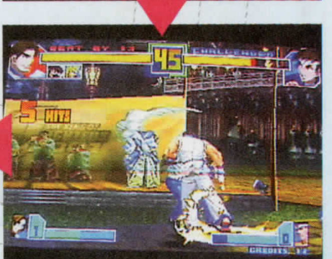


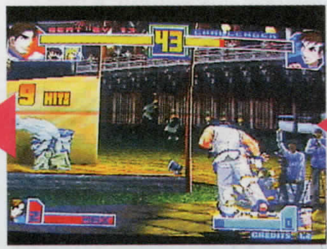













一個STRIKER 以上限定 : [ C ( 1 HIT ) >> 輕 霸氣腳CANCEL ] ........ x N >> 鳳凰腳 >> 重 霸氣腳 >> 重 霸氣腳 !!!
金由98開始一向以來的無限技，指令和以往一樣也是 [ ↓放手C ↓B←→B→] ........x N 但在本作中使出霸氣腳CANCEL比以往慢需要一段時間去習慣，如果你是用一個STRIKER的話可在←→時按BD 這樣即使滿了氣也可以繼續CANCEL 。而最後的兩次重 霸氣腳是DOWN 攻擊，對手是不能受身的。

## MAY~LEE










: 下B >> 下A >> 三連腳 ( 迴轉蹴 )>> ☆三連腳 ( 後迴轉蹴 • STANDARD )>> 變身超人 >> 下C >> 變身凡人 >> →+B >> JD !!!
這招難度只在於要變兩次身，熟用MAY~LEE 的人一定沒有問題，朕估計是可以連上兩次→+B ，不過在截稿前還未證實，不敢妄下判斷~ 。

# "MAY" LEE JINJU



註：╳＝不能CANCEL
○＝只能CANCEL 必殺技或超必
△＝以通常技CANCEL 後才能CANCEL
◎＝可CANCEL 任何特殊技、必殺技或超必

## ~通常技＆特殊技CANCEL表~

| | 近 | 遠 | 下 | 垂直跳~ | 斜跳~ |
|---|---|---|---|---|---|
| A | ◎ | ◎ | ◎ | ╳ | ╳ |
| B | ◎ | ╳ | ╳ | ╳ | ╳ |
| C | ◎ | ╳ | ◎ | ╳ | ╳ |
| D | ╳/◎ | ╳/╳ | ◎ | ╳ | ╳ |
| C+D | | ○ | | | |
| 空中C+D | | ╳ | →+B | ╳ | |

## STANDARD MODE

| | | |
|---|---|---|
| 投 | 表演舞 | 近敵時←or→＋C |
| | 裡演舞 | 近敵時←or→＋D |
| 特 | 結構變更 | ABC |
| | 空刹擊 | →＋B |
| 必 | 三連腳（迴轉蹴）(1) | ↓↘→＋B／D |
| | 三連腳（腳跟落）(2) | →↓↘＋B |
| | 三連腳（下段蹴）(2) | →↓↘＋D |
| | ☆三連腳（後迴轉蹴•STANDARD）(3) | →↘↓↙←＋B |
| | 三連腳（後迴轉蹴•變身）(3) | →↘↓↙←＋D |
| | ※三段攻擊的連擊PATTERN：(1)→(2)→(3)、(1)→(3)→(2)、(2)→(1)→(3)、(2)→(3)→(1) | |
| | 我打反襲 | →↘↓↙←＋B／D |
| 超 | 流月臨腳 | ↓↘→↓↘→＋B／D |
| | 神獸腳 | ↓↙←↓↙←＋B／D |

## HERO MODE

| | | |
|---|---|---|
| 特 | 結構變更 | ABC |
| | HERO 受 | →＋A |
| | SLIDING | ↘＋B |
| 必 | FULL SWING CHOP | ↓↘→＋A／C |
| | MAY LEE CHOP! | ↓↙←＋A／C |
| | MAY LEE KICK! | 空中↓↘→＋B／D |
| | MAY LEE BREAK | 近身→↘↓↙←→＋A／C |
| 超 | MAY LEE • DYNAMIIC! | 空中↓↘→↓↘→＋A／C |
| MAX | MAY THE END | ↓↘→↓↘→＋AC |
| STRIKER 動作 | 神獸召喚 | |

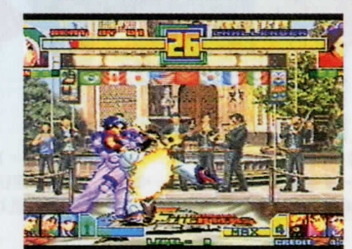
註：☆＝可SUPER CANCEL

## 基本戰術

MAY~LEE 是本作中超強的角色(我以深深的愛上~)，她是一個擁有STANDARD MODE (普通) 及 HERO MODE (英雄) 兩種陣式的角色，只要ABC同按就會轉變，但要主意變身超人後是不能擋格及緊急迴避，而且是沒有通常投，一定要留意留意。[結構變更/ABC]是可以用來CANCEL幾乎所有的地面通常技及必殺技是使用MAY~LEE時最重要的技巧。普通陣式時的近身戰主要使用下B作連續技起動及牽制，用在連續技時最基本是在下B後連上下A再CANCEL三連腳（迴轉蹴）>> 三連腳（後迴轉蹴•STANDARD）>> 變身英雄 >> 下B 1~4 >> 立B >> MAY THE END !!! 成為超大攻擊力的連續技有3分2以上。而下重腳收招快是可以目押近立D，而近立D 第1 HIT擊中對手後是不會拉開距離可在這時以變身英雄CANCEL之後可再連上各種英雄時的連續技，若對手擋格了可使用指令投[MAY LEE BREAK/近身→↘↓↙←→＋A／C]。遠立D主要是用來封對手起跳及在有一段距離時的對空技，而且是有2 HIT，和近立D一樣第1 HIT擊中對手是不會和對手拉遠距離，也是可以變身英雄CANCEL，之後可接上立B >>MAY THE END。→+B可使用在下C被擋格後可CANCEL使出，→+B的收招非常快，通常是比對手快，著地時可以下B繼續牽制對手，而且→+B擊中是可以作出追打的。空中技主要使用JB、JC及JD。JB是出招最快的空中技，而且攻擊距離十分遠，通常是用作空中突入時主要的通常技。JC攻擊判定位置極低，可防止對手以下B作對空。JD是空中技之中最遠攻擊距離的通常技，通常是用作空中對踢，但出招並不是很快。在英雄陣式時幾乎所有通常技也可以被必殺技CANCEL。英雄時的下C是會張對手打起的，之後是可以作出追打，可以連上MAY LEE • DYNAMIIC!，也可以在下C時CANCEL變身普通再接上→+B之後再以其他招式追打。英雄時的C+D是一招GUARD不能技，而且是有WIRE DAMAGE，不過出招不是很快。

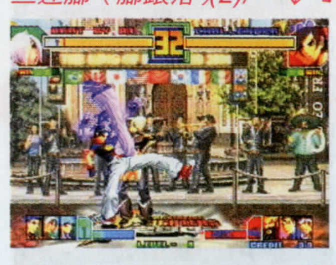
## ~必殺技~

### 三連腳（迴轉蹴）/↓↘→＋B／D



2 HIT的腳技。可使用輕攻擊接上成為連續技，第1 HIT擊中時是不會和對手拉開距離的，可在這時以三連腳(後迴轉蹴•STANDARD) CANCEL再變身英雄之後再連上其他連續技。

### 三連腳（腳跟落）(2)/→↓↘＋B



中段技出招相當快，可在一些通常技後CANCEL使出陰對手中段。

### 三連腳（下段蹴）(2)/→↓↘＋D



下段攻擊。





### ☆三連腳(後迴轉蹴)(3)



→↘↓↙←+B



主要是用在接上連續技之中，重的會自動轉為英雄，是一招可以SUPER CANCEL的招式。

### 我打反襲

→↘↓↙←+B/D



是上中段的當身技，之後還可以作出追打

### FULL SWING CHOP

↓↘→+A/C



輕的可使用重拳接上成為連續技，重的出招慢但有WIRE DAMAGE。

### MAY LEE CHOP!



使出後可使用MAY LEE KICK! CANCEL。

### MAY LEE KICK!



站立GUARD不能技，收招極慢，但可以使用變身CANCEL。

### MAY LEE BREAK



指令投可使用在連續技之中。

## 超必殺技

### 流月臨腳

↓↘→↓↘→+B/D



突進系的亂舞技。

### MAY LEE • DYNAMIIC!

空中↓↘→↓↘→+A/C



直中的亂舞技，出招速度十分快。

### 神獸腳/↓↙←↓↙←+B/D



中段的超必殺技。出招也算快，最後一HIT 有 WIRE DAMAGE，之後還可以追打。

### MAY THE END/↓↘→↓↘→+AC

輕攻擊也可以接上成為連續技，攻擊力超大。

## 連續技

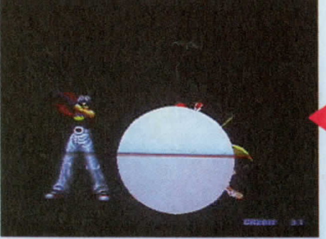


















: 下B >> 下A >> 三連腳(迴轉蹴)>> ☆三連腳(後迴轉蹴 • STANDARD)>> 變身超人 >> 下B 1~4 >> 立B >> MAY THE END !!!
: 下B >> 下A >> 三連腳(迴轉蹴)>> ☆三連腳(後迴轉蹴 • STANDARD)>> 變身超人 >> 下C >> MAY LEE • DYNAMIIC! !!!
: 下B >> 下A >> 三連腳(迴轉蹴)>> ☆三連腳(後迴轉蹴 • STANDARD)>> 變身超人 >> 下C >> 變身凡人 >> →+B >> JD !!!
: 下B >> 近D (1 HIT) >> 變身超人 >> C >> MAY LEE BREAK !!!
: 近D (1 HIT) >> 變身超人 >> 下B 1~4 >> 立B >> MAY THE END !!!



# K 9999

註：╳=不能CANCEL ○=只能CANCEL 必殺技或超必 △=以通常技CANCEL 後才能CANCEL
◎=可CANCEL 任何特殊技、必殺技或超必

## ~通常技&特殊技CANCEL表~

| | 近 | 遠 | 下 | 垂直跳~ | 斜跳~ |
|---|---|---|---|---|---|
| A | ◎ | ╳ | ◎ | ╳ | ╳ |
| B | ◎ | ╳ | ◎ | ╳ | ╳ |
| C | ◎X3 | ╳ | ╳X2 | ╳ | ╳ |
| D | ╳ | ╳ | ◎ | ╳ | ╳ |
| C+D | ◎ | | 空中C+D | ╳ | |
| →+A1~3 HIT 中只限 CANCEL 超必 | | | | | |

| | | |
|---|---|---|
| 投 | 消失呀！ | 近敵時←／→＋C |
| | 想玩到何時呀！ | 近敵時←／→＋D |
| 特 | 很吵呀！ | →＋A |
| 必 | ☆滾開！ | ↓↘→＋A／C |
| | ☆割呀！ | →↓↘＋A／C |
| 超 | 月… | ↙→↘↓↙←↘＋A／C |
| | 技名不明(機槍~) | ↙→↘↓↙←↘＋B／D |
| MAX | 技名不明(阿基拉之手???) | ↓→↘＋ABCD |
| STRIKER 動作 | 不要命令我呀！！ | |

註：☆=可 SUPER CANCEL

### 基本戰術

在近距離時，主要以下B 作主力，由於可以CANCEL 任何特殊技及必殺技，所以通常是用在連續技的起動，但要注意攻擊判定不是很遠通常只能連上兩發便接上[很吵呀！/→＋A]。而近距離D是一招中段技，擊中後對手會倒地。而且近距離D 也可以用來DOWN 攻擊，所以通常中段擊中後會多接上一次近距離D 作DOWN 攻擊。近C 是有多發的判定，3 HIT 差不多是在同一時間擊中，通常是用在接連連續技之用，若擊中可連上[很吵呀！/→＋A]再CANCEL[月…/↙→↘↓↙←↘＋A／C]，而擋格了的話可CANCEL[滾開！/↓↘→＋A／C]作牽制。[很吵呀！/→＋A]是一招擁有6 HIT的超強特殊技，在中或近距離時牽制的能力更是一絕，而在2~3 HIT 時還可以CANCEL 超必殺技，但可惜不能CANCEL 必殺技，是最主要的攻擊技。跳A 現時發現最多有5~7 HIT 但判定不是很強，由於出判定持續時間超長通常在一起跳時便使出，因為有很多發的攻擊判定對手在擋格時很容易會早了作出下段擋格而被餘下的判定擊中，之後可再連上各種連續技。跳C和跳A一樣也是有很多發的判定但判定出現比較慢，但多發的判定比跳A 密，著地也比較快，另對手出現錯誤更容易。中距離時，立C+D 攻擊距離也算不錯而且可以CANCEL 任何特殊技及必殺技，在一定距離時空發CANCEL 必殺技牽制能力十分強。遠C 也是一招有多發的攻擊判定的通常技，判定也相當遠用作牽制也很不錯。

### 連續技













JA >> 下B 1~2 >> →+A ( 1~3 HIT ) >> 月... or ↓→↘＋ABCD !!!
版邊：下A >> →↓↘＋A／C >> SUPER CANCEL >> 月... !!!

## ~必殺技~

### ☆滾開！/↓↘→＋A／C




是一招有多發判定的飛行道具，距離有約3分2的距離，是主力的牽制技，通常用在近C 擋格後CANCEL 使出，也可在一定距離時立C+D 空CANCEL 使出，若張對手打至版邊時，可不斷連續使出，削減對手體力，若擊中可SUPER CANCEL[月…/↙→↘↓↙←↘＋A／C]作連續技，但要小心對手GUARD CANCEL 緊急迴避作出反擊。

### ☆割呀！/→↓↘＋A／C




是一招對空技，輕在對空的能力十分強。重有2 HIT的攻擊判定，但出招慢要先讀才能對空，若擊中後對手吹飛的動作是直上直落是可以作出追打的，若在高位擊中可使用[月…/↙→↘↓↙←↘＋A／C]作出追打，若在近版邊時使出輕的對空擊中後是可以SUPER CANCEL[月…/↙→↘↓↙←↘＋A／C]之後可再使用近D作DOWN 攻擊，不過要小心對手受身。

## ~超必殺技~

### 月…/↙→↘↓↙←↘＋A／C



一招圓形的防護網，攻擊判定十分強及大而且持續時間長，出招速度也算可以，對空的性能也算不錯，但通常主要也是使用在連續技之上，以下B >> →+A ( 2~3 HIT ) >> 月…!!!最為實用但由於[月…]指令比較複雜，所以也要多加修練。也可以使用以下的方法使出~↙B→A↘↓↙←↘＋A／C，這樣可能比較容易。

### 技名不明(機槍~)/↙→↘↓↙←↘＋B／D




在手上不停放出子彈的招式，出招速度較慢，通常是用在對手使出飛行道具時使出，化解對手飛行道具，作出連消帶打的攻擊。

### 技名不明(阿基拉之手???)/↓→↘＋ABCD




一招異變的怪手，好像放出一大堆腸來攻擊對手，是一招有一個畫面遠的攻擊技，出招速度快可用在連續技之上，用在對空也十分強，即使被擋格也要扣上2~3個重拳的體力，而且會拉至一個畫面之遠。



# FOXY

註：╳=不能CANCEL ○=只能CANCEL必殺技或超必 △=以通常技CANCEL後才能CANCEL
◎=可CANCEL任何特殊技、必殺技或超必

## ~通常技&特殊技CANCEL表~

| | 近 | 遠 | 下 | 垂直跳~ | 斜跳~ |
|---|---|---|---|---|---|
| A | ◎ | ╳ | ◎ | ○ | ○ |
| B | ◎ | ╳ | ◎ | ╳ | ╳ |
| C | ◎ | ╳ | ◎ | ╳ | ╳ |
| D | ╳/╳ | ╳ | ╳ | ○ | ○ |
| C+D ○ | 空中C+D | ╳ | | | |
| →+A ○ | ↘+A ○ | →+B ○ | ↘+B ○ | | |

| | | |
|---|---|---|
| 投 | 第三之鍵 | 近敵時←／→＋C |
| | 第十二之鍵 | 近敵時←／→＋D |
| 特 | 七種之金屬 | →＋A |
| | 七種之礦物 | ↘＋A |
| | 七重之循環 | →＋B |
| | 七重之蒸留 | ↘＋B |
| 必 | 獨角獸之角 | ↓↘→＋A／C |
| | ☆PLANIUM | →↓↘＋A／C |
| | 知惠之樹 | ↓↘→＋B／D |
| | 月之銀 | 知惠之樹SLIDING中→+A／C |
| | ☆始端之樹 | →↘↓↙←＋A／C |
| | 諾亞之記憶 | 始端之樹中A／C |
| | 七重之星 | 始端之樹中←＋B／D |
| | 技名不名(移動技~) | →↓↘＋B／D |
| 超 | 白鳥之詩 | ↓↘→↓↘→＋A／C |
| MAX | 惑星之祈 | 空中↓↘→↓↘→＋AC |
| STRIKER 動作 | 月之銀 | |

註：☆＝可SUPER CANCEL

## 基本戰術

屬於中距離戰的FOXY，中距離戰主要以下A或下B牽制，也可以用[七種之金屬/→＋A]及[七種之礦物/↘＋A]牽制。在這個距離時使出輕的[☆PLANIUM/→↓↘＋A／C]是十分安全，即使被擋格破綻也極小。還可以用輕[知惠之樹/↓↘→＋B／D]之後使出[月之銀/知惠之樹SLIDING中→＋A／C]二擇對手。也可用[☆始端之樹/→↘↓↙←＋A／C]作出突襲，若對手擋格了可使出[七重之星/始端之樹中←+B／D]這是一招擋格技，之後可立即出招CANCEL。近身主要以下A及下B作連續技的起動，不過下A是不能CANCEL的，如對手是擋了的話可拉回中距離的有利位置繼續攻擊。空中突入可以空中C+D作攻擊，如出現COUNTER會有WIRE DAMAGE之後可作出追打。JB可用來打對手背脊。對空方面可使用無敵的對空技[☆PLANIUM/→↓↘＋A／C]，另外使用[知惠之樹/↓↘→＋B／D]用來對空也十分安全。

## 技名不名(移動技~)

→↓↘＋B／D

是一招移動技，暫時其他用途不明。



七重之星　始端之樹中←＋B／D

可用來GUARD對手的招式。

## 必殺技



獨角獸之角　↓↘→＋A／C

擊中後會使對手硬直的飛行道具，出招快但收招慢。



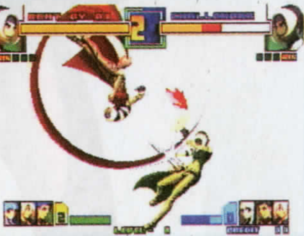
☆PLANIUM　→↓↘＋A／C

超強的對空技，輕重也有無敵時間，用輕的在遠距離時就算被擋格破綻也很小。



知惠之樹　↓↘→＋B／D

滑行時可避過一些離地的飛行道具，輕的出招較快，重的距離較遠。



月之銀　知惠之樹SLIDING中→＋A／C

中段技 和[知惠之樹]是二擇，但被擋格了就……



☆始端之樹　→↘↓↙←＋A／C

用劍向前刺的突進技，牽制力極高。



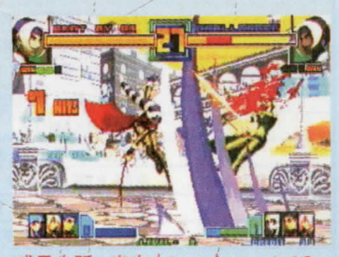
諾亞之記憶　始端之樹中A／C

在版邊擊中時可作出追打。



白鳥之詩　↓↘→↓↘→＋A／C

主要在連續技中使用的亂舞技，有小小無敵時間。



惑星之祈　空中↓↘→↓↘→＋AC

在對手背後放出刀浪。

## 連續技

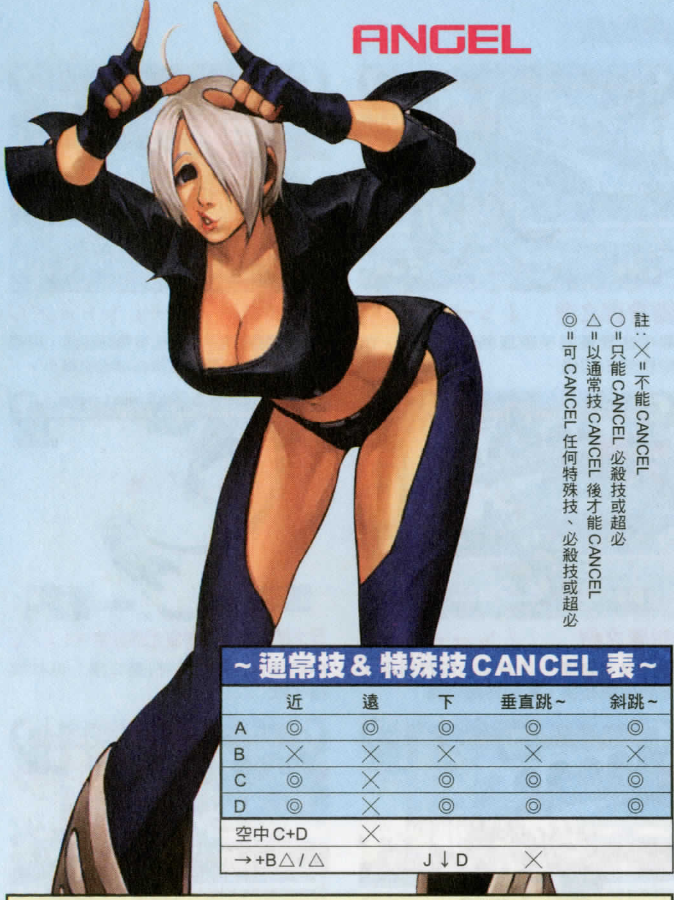







版邊:JC/D >> ↓+A(1-3 HIT) >> ↓+B >> →+A >> →↘↓↙←+A · A >> →↓↘+A >> S.C ↓↘→↓↘→+A/C !!!
↓+A(1-3 HIT) >> ↓+B >> →+A >> ↓↘→↓↘→＋A／C !!!

# ANGEL



註：╳＝不能 CANCEL
○＝只能 CANCEL 必殺技或超必
△＝以通常技 CANCEL 後才能 CANCEL
◎＝可 CANCEL 任何特殊技、必殺技或超必

## ~通常技 & 特殊技 CANCEL 表~

| | 近 | 遠 | 下 | 垂直跳~ | 斜跳~ |
|---|---|---|---|---|---|
| A | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ |
| B | ╳ | ╳ | ╳ | ╳ | ╳ |
| C | ◎ | ╳ | ◎ | ◎ | ◎ |
| D | ◎ | ╳ | ◎ | ◎ | ◎ |
| 空中C+D | | ╳ | | | |
| →+B△/△ | | | J↓D | ╳ | |

| | | |
|---|---|---|
| | GO GO HOOTEN GIRL | 近敵時←／→＋C |
| | STARLET FIELD | 近敵時←／→＋D |
| 特 | SENSELESS CHARTER | →＋B |
| | OUT THE WAIST LAND | 空中↓＋D |
| 必 | RED SKY OF YAPONEISIA | →↘↓↙←＋B／D |
| | MAD MURDER ROULETTE | 近身←↓↙＋B／D |
| | FORMALIST BLUE （1） | ↘＋B |
| UC 始動技 | CITIZEN OF THE WORLD | （1）之後B |
| | WELCOME TO LEUGU | （1）之後A |
| | REPUNKAMUY | ↓↙←＋A／C |
| | BEYOND THE FLAMES | ←↙↓↘→＋B／D |
| UC CIRCLE 技 | BYE BYE LEUGU | ↑＋A／C |
| | SHELTER FROM THE STORM | ↑＋B／D |
| | BUGGY AND COFFIN | →＋A／C |
| | WITH A LAMP FOR THE PASSWAY | →＋B／D |
| | A TRAIN TO SEE CHERRY BLOSSOMS | ↓＋A／C |
| | IMPORTANT SYMPTOM | ↓＋B／D |
| UC FINISH 技 | CROW UNDER THE SKY | →→＋A／C |
| | STATE OF HEAT HAZE | →→＋B／D |
| | A FULL MOON EVENING | ↓↙←＋A／C |
| | RIDE YOUR CYCLE | ←↙↓↘→＋B／D |
| | RED SKY OF YAPONEISIA | →↘↓↙←＋B／D |
| | A GARDEN TO PLAY WITH GHOSTS | ←↓↙＋B／D |
| 超 | LOYALITY TEST FOR THE REBELIST | UC CIRCLE 技中←→↓↘+A／C |
| | THE UNIDENTIFIED VICTIM CONSCIOUSNESS | ←→↓↘＋B／D |
| MAX | LOYALITY TEST FOR THE REBELIST | UC CIRCLE 技中←→↓↘+AC |
| STRIKER 動作 | BEYOND THE FLAMES | |

註：☆＝可 SUPER CANCEL

## 基本戰術

如要使用 ANGEL 必先熟識所有UC 技的特性。[FORMALIST BLUE（1）/↘＋B]通常是用在重通常技及特殊技之後CANCEL 使出。[REPUNKAMUY/↓↙←＋A／C]是一招爆GUARD 技可在跳攻擊後使出再接上UC CIRCLE技再作追打。[BEYOND THE FLAMES/←↙↓↘→＋B／D]本身是一招移動技，可在起跑時立即使出UC CIRCLE 直接進入中或下段攻擊對手。UC CIRCLE技是一定要跟圖中的軌道運行而[BYE BYE LEUGU/↑＋A／C]及[SHELTER FROM THE STORM/↑＋B／D]一定要在UC CIRCLE 的第六擊才能接上FINISH 技。而UC CIRCLE 之中以[A TRAIN TO SEE CHERRY BLOSSOMS/↓＋A／C]及[SHELTER FROM THE STORM/↑＋B／D]為最快出招，主要是用連續技之上。[WITH A LAMP FOR THE PASSWAY/→＋B D]及[BUGGY AND COFFIN/→＋A／C]是中段技，可用在[BEYOND THE FLAMES/ B／D]之後立即使出陰對手中段再接上[A TRAIN TO SEE CHERRY BLOSSOMS/↓＋A／C]及[SHELTER FROM THE STORM/↑＋B／D]之後你喜歡啦........^^"。[IMPORTANT SYMPTOM/↓＋B／D]是一招下段技，也可以用來作DOWN 攻擊還可以張敵人打回站立的動作再作其他追打。而UC FINISH 技主分為打擊技、投技。打擊技有[CROW UNDER THE SKY/→→＋A／C]是浮空技之後可作追打。[STATE OF HEAT HAZE/→→＋B／D]是中段技，可用作陰對手中段。[A FULL MOON EVENING/↓↙←＋A/C] 是一招GUARD不能技，但出招不是很快~小心。[RED SKY OF YAPONEISIA/→↘↓↙←＋B／D]是普通的突進技。[LOYALITY TEST FOR THE REBELIST/UC CIRCLE 技中←→↓↘＋A／C]是亂舞系的超必殺技。[LOYALITY TEST FOR THE REBELIST/UC CIRCLE 技中←→↓↘＋AC]是前者的MAX [RIDE YOUR CYCLE/←↙↓↘→＋B／D]屬於移動投。[A GARDEN TO PLAY WITH GHOSTS/←↓↙＋B／D]是一招後方的移動投，主要是用來返回有利位置。........好混亂~-~!

而平時近身戰主要以近C 或近D 接上以上的UC 技，也可以使用指令投[MAD MURDER ROULETTE/近身←↓↙＋B／D]捉對手，之後還可以用[RED SKY OF YAPONEISIA/→↘↓↙←＋B／D]作出追打，不過是第二時間投技。遠D可用作封起跳及遠距離對空。下是一招浮空技，之後可作出追打。J↓D 是一招超強的空中技，在一起跳時使出至著地時攻擊判定仍然持續，另外在後跳一起跳時使出可成為超快及安全的中段技，也可以在 JD 及 JC 之後 CANCEL 成為空中二段攻擊來陰對手早了下方擋格。而 JC 的打背脊判定也不錯。

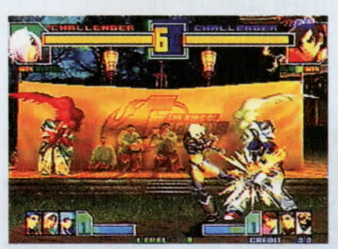
## 必殺技



RED SKY OF YAPONEISIA
→↘↓↙←＋B／D
表面上像投技，但其實是打擊技。



MAD MURDER ROULETTE 近離時
←↓↙＋B／D
指令投~擊中後可用RED SKY OF YAPONEISIA 追打。



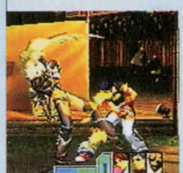
FORMALIST BLUE （1）
↘＋B
下段回旋踢，主要是用在UC 技的起動。

## 連續技



始動技

## CITIZEN OF THE WORLD
（1）之後B



一定要在[FORMALIST BLUE（1）/↘+B]之後才能使出的始動技。

## WELCOME TO LEUGU
（1）之後A



和[CITIZEN OF THE WORLD/（1）之後B]一樣是要在[FORMALIST BLUE（1）/↘+B]之後才能使出的始動技。

## REPUNKAMUY
↓↙←+A／C



會令對手爆GUARD的始動技。

## BEYOND THE FLAMES
←↙↓↘→+B／D



屬於移動技的始動技，如果在移動前輸入UC CIRCLE技會在對手面前使出。

FINISH 技

## CROW UNDER THE SKY
→→+A／C



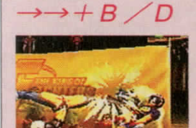
UC FINISH技中的浮空技，之後可作出追打。

## RIDE YOUR CYCLE
←↙↓↘→+B／D



UC FINISH技中的移動投。

## STATE OF HEAT HAZE
→→+B／D



UC FINISH技中的中段技。

## RED SKY OF YAPONEISIA
→↘↓↙←+B／D



UC FINISH技中的普通必殺技。

## A FULL MOON EVENING
↓↙←+A／C

UC FINISH技中的GUARD不能技。

## GARDEN TO PLAY WITH GHOSTS
←↓↙+B／D



UC FINISH技中的後方移動投。

## 超必殺技



LOYALITY TEST FOR THE REBELIST
UC CIRCLE 技中←→↓↘+A／C
UC FINISH 技中的亂舞系超必殺技。



THE UNIDENTIFIED VICTIM CONSCIOUSNESS
←→↓↘+B／D

## 超必當身技



LOYALITY TEST FOR THE REBELIST
UC CIRCLE 技中←→↓↘+AC
UC FINISH 技中的亂舞系超必殺技。



BYE BYE LEUGU　A／C
UC CIRCLE 技中的上段拳。

IMPORTANT SYMPTOM　↓+B／D
UC CIRCLE技中的下段腳，可用作DOWN攻擊，而且還可以張對手打回成站立的動作繼續使用其他攻擊追打。



WITH A LAMP FOR THE PASSWAY　→+B／D
UC CIRCLE 技中的中段腳。



BUGGY AND COFFIN　→+A／C
UC CIRCLE 技中的中段拳。



A TRAIN TO SEE CHERRY BLOSSOMS　↓+A／C
UC CIRCLE 技中的下段拳。

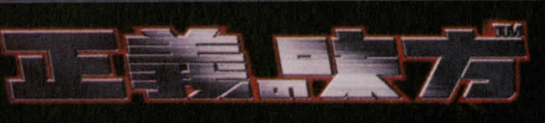


SHELTER FROM THE STORM　↑+B／D
UC CIRCLE 技中的上段腳。






版邊：JC >> J ↓ D >> 立D >> →+B(1 HIT) >> ↘+B >> { A >> ↑ +B >> ↓ +A >> ←→↓↘+ AC } !!!
JD >> D >> →+B(1 HIT) >> ↘+B >> A >> ↑ +B >> ↓ +A >> →→+A >>→↘↓↙←+B !!!








TEXT : MARKS

| PS2 | 2001 年 11 月15 日 |
|---|---|
| SCEI ● AVG | |
| 6800 日圓 ● CD-ROM | |
| 430 kb | |



# 第一話「突然變身！你就是英雄」

某一天，在只野車站前廣場，與平時一樣繁忙。突然在馬路發生爆炸，令四周變得一片混亂。製造這次爆炸的金融怪人便與其身邊的嘍囉繼續投出手榴彈。這時，只野市的警察已經抵達，即使如何用鎗警告，他們毫不理會地繼續投擲，而且更投向警車群之中。不久，有個男子挺身而出，但卻被嘍囉包圍著，同時，有另一個身影出現，一記飛腳正正踢中一個嘍囉的頭部，而帶著之前的男子逃離重重的包圍。同時，突然在一團黑煙中出現一名身穿古怪衣著的神秘女子。跳到二人面前的她不費吹灰之力解決了嘍囉們。看到情況不明的怪人幹部立刻命令撤退，他們在煙霧彈爆發後便消聲匿跡。至於神秘女子亦即時離開了。原來救人的男子名叫「水原光一」(主角)，而被所救的男子帶回其開設的HAPPY CAFE 。到達CAFE 後，那男人便介紹其員工——小夜子，而那男人則名叫結城幸次郎。

再次回到HAPPY CAFE 的光一見到撲在小夜子，上前一問之下，得知幸次郎被嘍囉帶走了。嘍囉們原本想在公園裡教訓幸次郎一頓，但又再次被光一阻撓，不過沒有上次那麼幸運了，今次被嘍囉一腳踢倒了。這時，天空突然變得暗淡，原來出現了一艘飛船，而且把光一救走。醒回來的光一發現自己身處在不明的地方，突然聽到一把人聲，令他以為幸次郎救自己，原來是來自太空的外星人救出。外星人把一件古怪東西交給光一次後，原來這是一個變身器。回到地面的光一利用變身器變身，立刻輕易地解決嘍囉們。

變身了的光一進入銀行時，正好金融怪人帶著嘍囉前來銀行打劫，而金融怪人覺得光一古怪，所以將他逐出門外。後來抵達的警察亦無法對付，光一唯有出現將金融怪人打倒。回到HAPPY CAFE，幸次郎雇用光一做員工。







## 主要流程

| 開始 | 車站前廣場 |
|---|---|
| 7:11 | HAPPY CAFE |
| 7:12 | 市民公園 |
| 7:14 | 市民公園<br>VS 嘍囉 |
| 7:20 | HAPPY CAFE |
| 7:27 | 車站前廣場<br>VS 金融怪人 |

## EVENT 中的二擇與三擇表

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 控えめに答える | +0.2 |
| | 普通に答える | ±0 |
| | 大いばりで答える | -0.4 |
| 2 | 怒って答える | +0.2 |
| | おびえながら答える | -0.4 |
| | 何答みえない | ±0 |
| 3 | カッコイイ決めゼリフ | ±0 |
| | 怒りの決めゼリフ | ±0 |
| | 惡のり決めゼリフ | ±0 |
| 4 | カッコイイ決めゼリフ | ±0 |
| | 怒りの決めゼリフ | ±0 |
| | 惡のり決めゼリフ | ±0 |

## 只野市民煩惱的三擇談話

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 相手にしない | +0.1 |
| | 見張りを引き受けようとする | -0.1 |
| | 怒ってみる | ±0 |
| 2 | そのままゴミを無視するようすすめる | -0.1 |
| | 自分で決めるように言う | ±0 |
| | ゴミを取りに戻るよう言う | +0.1 |
| 3 | 犯罪ではないが止めるべきだと言う | +0.1 |
| | そっとしておくようすすめる | ±0 |
| | 見てみたいので場所を聞く | -0.1 |
| 4 | 溫かく見守るようすすめる | ±0 |
| | 惡い事は惡いとしかるようすすめる | +0.1 |
| | 孫の覺えた惡い事って何か聞く | -0.1 |
| 5 | ノーコメント | ±0 |
| | 一度ついたウソは突きとおすようすすめる | -0.1 |
| | 經歷詐稱は惡だと言う | +0.1 |

| | MINI GAME 內容 | 成功 | 失敗 |
|---|---|---|---|
| 1 | 捕捉四個小孩 | +0.3 | -0.1 |
| 2 | 切斷 4 個汽球 | +0.3 | -0.1 |
| 3 | 手持存摺簿到銀行 | +0.15 | -0.07 |
| 4 | 尋回姊姊 | +0.15 | -0.07 |
| 5 | 捕捉二個小孩 | +0.2 | -0.1 |
| 6 | 帶小孩到洗手間 | +0.15 | -0.07 |
| 7 | 捕捉三隻貓 | +0.3 | -0.1 |
| 8 | 捕捉某人 | +0.2 | -0.1 |

## 地方譯名

| | |
|---|---|
| 喫茶HAPPY | HAPPY CAFE |
| 街はずれの洋館 | 街外洋館 |
| 只野けいさつ | 只野警局 |
| スーパーただの | SUPER 超級市場 |
| 青果いちば | 青果一番 |
| 駅前ひろば | 車站前廣場 |
| 市民こうえん | 市民公園 |
| ホリディ通り | Holiday St. |
| 藥のイゲチ | 藥兔唇 |
| アルマジロハウス | Armadillo House |

| 地方 | 時間 | 7:05.00~ | 7:11.45 | 7:12.00~ | 7:14.15 | 7:20.15~ | 7:27.30 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CAFE | | ▲7:09.15 | EVENT | | | 三擇-01 | |
| 總合病院 | 外面 | MINI GAME-01 | | | | | |
| | 大堂 | | | | | | |
| | 走廊 | | | | | | |
| | 診療室1 | | | | | | |
| | 診療室2 | | | | | | |
| 街外洋館 | | | | | | | |
| 只野警局 | | | | | | | |
| SUPER 超級市場 | 外面 | MINI GAME-02 | | | | | |
| | 店內 | | | | | | |
| 青果一番 | | | | | | MINI GAME-07 | |
| 只野車站前廣場 | 廣場 | MINI GAME-03 | 隱藏EVENT | | | | EVENT |
| | 只野銀行 | | | | | ▲7:25.15 | |
| 市民公園 | | MINI GAME-04 | | ▲7:13.30 | 強制EVENT | | |
| 住宅街 | | MINI GAME-05 | | | | MINI GAME-08 | |
| HOLIDAY ST. | 大街 | MINI GAME-06 | | | | | 隱藏EVENT |
| | BLUE SKY | | | | | | |
| | 藥兔唇 | | | | | 三擇-02 | |
| | Armadillo House | | | | | | |
| | Yan Burger | | | | | 三擇-03 | |
| | 中央堂書店 | | | | | 三擇-04 | |
| | SanSan | | | | | 三擇-05 | |

## 第二話「敵人？同伴？古怪的洋館主人」

在一個漆黑的晚上，一名少女回家的途中，突然受到不知明的生物襲擊。

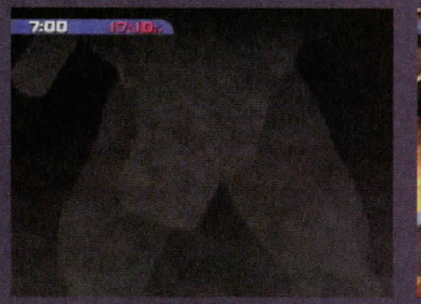
在HAPPY CAFE內，光一正在工作的時候，小夜子就在後面不斷討論神秘的英雄是誰。這時，門口出現了擔任電視新聞報導員的結城彌生，而光一立刻上前歡迎。彌生告訴父親其正在搜索追蹤者襲擊事件有關情報，所以想問父親有沒有有關情報。小夜子說出了其朋友一智世談過有關事件，而彌生正想出外調查時，光一亦決定陪同調查。

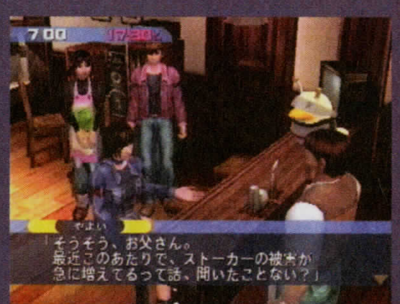
於是彌生走到智世工作的中央堂書店，問取有關追蹤者的事件，原來她兩日前遇過穿上黑色衣服的追蹤者，而發生的地點就在其房子的附近。

在住宅街內，彌生向住宅街的居民問取有關追蹤者的情報，得知街外洋館有點可疑的地方。

在洋館門口前，光一與彌生爭吵的時候，洋館的大門突然打開，而出現一名老人家和一部機械人，原來這名老人家是天才科學家一達蒙博士。不久，洋館外出現了一批嘍囉，而且包圍了光一他們。正想逃脫變身的光一因被嘍囉發覺而無法脫身，所以唯有在眾目睽睽之下變身。在擊退嘍囉之後，光一從博士手上取得之前英雄遺下的必殺技晶片，而且知道有關邪惡組織的情報。

當光一與彌生在車站前廣場前步行時，彌生突然被人從後面捉走。之後，光一在住宅街找到正被襲擊探索怪人的彌生。變身後的光一在打倒了探索怪人召喚出來的嘍囉之後，便立刻追查探索怪人的下落。光一終於在洋館外找到正想捉走博士的探索怪人，而經過苦戰後，終於打倒探索怪人。

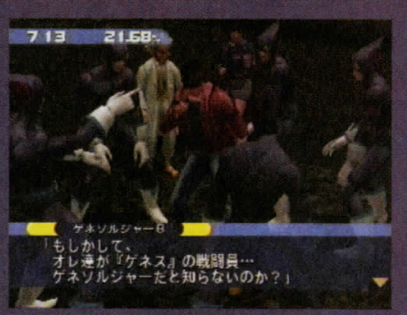


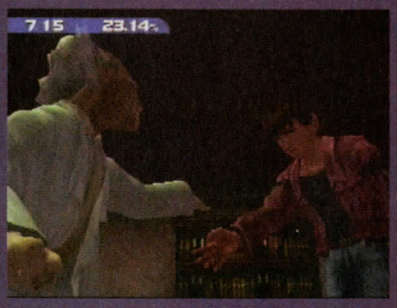






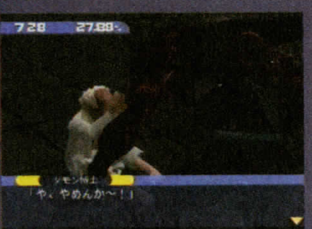










## 主要流程

| 開始 | 車站前廣場 | |
|---|---|---|
| 7:05 | Holiday St. | |
| 7:09 | 住宅街 | |
| 7:12 | 街外洋館<br>VS 嘍囉 | |
| 7:17 | Holiday St. | |
| 7:22 | 住宅街<br>VS 嘍囉 | |
| 7:23 | 住宅街 | |
| 7:28 | 街外洋館<br>VS 搜索怪人 | 市民公園<br>VS 納涼怪人 |

## EVENT 中的二擇與三擇表

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 陽氣に自己紹介 | ±0 |
| | クールに自己紹介 | +0.2 |
| | ふざけて自己紹介 | -0.4 |
| 2 | 變身しないで戦う | ±0 |
| | 變身して戦 | +0.2 |
| 3 | クールな決めゼリフ | ±0 |
| | 怒りの決めゼリフ | ±0 |
| | おちゃらけの決めゼリフ | ±0 |
| 4 | 明快に答える | +0.2 |
| | 今は考え中で答えが出ない | ±0 |
| 5 | カッコイイ決めゼリフ | ±0 |
| | 怒りの決めゼリフ | ±0 |
| | 惡のり決めゼリフ | ±0 |

## 只野市民煩惱的三擇談話

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 浮氣は一時的なみのだからきなし゛ないよう言う | -0.1 |
| | 彼を信じるよう言う | +0.1 |
| | 浮氣は惡だから彼と對決するようすすめる | ±0 |
| 2 | 上司が惡いので無視するよう言う | -0.1 |
| | セクハラのせいにする | ±0 |
| | 上司に謝りに行くようすすめる | +0.1 |
| 3 | 何とき言えない | ±0 |
| | 職權亂用ではないと言う | +0.1 |
| | 職權亂用だとたしねめる | -0.1 |
| 4 | 同じ家族なのだからハッキリ注意するよう言う | +0.1 |
| | 息子さんと嫁で話し合う問題だと言う | ±0 |
| | 男の子は嚴しく育てて當然だと思う | -0.1 |
| 5 | 君は他の人と付き合うようにすすめる | ±0 |
| | 2人を見守って,君はあきらめるように言う | -0.1 |
| | 君も告白するようすすめる | +0.1 |
| 6 | 返しに行くように言う | +0.1 |
| | 自分のサイフに入れておくようすすめる | -0.1 |
| | 自分で決めるように言う | ±0 |

| | MINI GAME 內容 | 成功 | 失敗 |
|---|---|---|---|
| 1 | 捕捉三隻貓 | +0.3 | -0.1 |
| 2 | 尋回姊姊 | +0.15 | -0.07 |
| 3 | 前往 Armadillo House | +0.15 | -0.07 |
| 4 | 切斷 6 個汽球 | +0.3 | -0.1 |
| 5 | 捕捉三兄弟 | +0.3 | -0.1 |
| 6 | 帶小孩到車站前 | +0.15 | -0.07 |
| 7 | 捕捉五個小孩 | +0.3 | -0.1 |
| 8 | 捕捉三隻貓 | +0.3 | -0.1 |
| 9 | 尋找隱藏眼鏡 | +0.2 | -0.1 |

| 地方 | 時間 | 7:01.45~ | 7:05.15 | 7:06.00~ | 7:09.45 | 7:10.15~ | 7:12.15 | 7:17.00~ | 7:22.00 | 7:23.45~ | 7:28.30 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HAPPY CAFE | | | 隱藏EVENT | | | | | | | | |
| 總合病院 | 外面 | | | MINI -04 | | | | | | | |
| | 大堂 | | | | | | | | | | |
| | 走廊 | | | | | | | | | | |
| | 診療室1 | | | | | | | | | | |
| | 診療室2 | | | | | | | | | | |
| 街外洋館 | | | | | | | 強制EVENT | MINI -07 | | | EVENT |
| 只野警局 | | | | | | | | 三擇-03 | | | |
| SUPER 超級市場 | 外面 | MINI -01 | | | | | | | 隱藏EVENT | | |
| | 店內 | | | | | | | | 隱藏EVENT | | |
| 青果一番 | | | | MINI -05 | | | | | | MINI -08 | |
| 只野車站前廣場 | 廣場 | | | MINI -06 | 隱藏EVENT | | | | | | |
| | 只野銀行 | | | | | | | 三擇-04 | | | |
| 市民公園 | | MINI -02 | | | | | | | | | 隱藏EVENT |
| 住宅街 | | | | ▲7:08.00 | EVENT | | | ▲7:20.00 | EVENT | MINI -09 | |
| HOLIDAY ST. | 大街 | MINI -03 | | | | | | | | | |
| | BLUE SKY | | | | | | | 三擇-05 | | | |
| | 藥兔唇 | | | | | | | 三擇-06 | | | |
| | Armadillo House | | | | | | | | | | |
| | Yan Burger | 三擇-01 | | | | | | | | | |
| | 中央堂書店 | | EVENT | | | | | | | | |
| | SanSan | 三擇-02 | | | | | | | | | |







# 第三話「缺乏維他命 蔬菜奪取作戰」

邪惡組織幹部——Dark Lady因為被光一破壞了兩次計劃，憤怒地派出菜食怪人，目的令只野市市民因缺乏維他命而提早老化。

在HAPPY CAFE內，小夜子因為比彌生重了5kg，所以決定不再吃喜歡的漢堡包。小夜子決定與光一一同購買蔬果。抵達八百春的時候，小夜子便聽到八百春的老闆說店內已經蔬果可以售賣了，可是婦人氣憤地表示昨天已經是沒有蔬果售賣了，光一於是提議到超級市場購買。

在SUPER超級市場內，店長表示雖然店內還有蔬果，但剩下少量貨源，所以價錢會比較昂貴。可是，這時菜食怪人走進了超級市場內，即時令店內變得混亂，而他毫不理會其他人，只顧咀嚼店內的蔬果。抵達超級市場的小夜子雖然見到驚慌的人從店內逃出，但她堅決要買到蔬果為止，所以勇敢地挑戰怪人。當然小夜子是無法做得到的，而光一就以變身對付菜食怪人，最後亦將菜食怪人收拾。

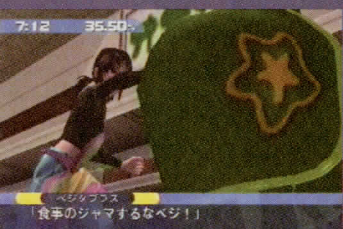
邪惡組織的嘍囉出現在Holiday's St.的八百春，原來是替菜食怪人尋找食物。變了身的光一出現時，幹部便立即派出嘍囉長迎戰。雖然光一取勝利，但被菜食怪人他們逃脫了。經過一番調查後，光一知道他們下一個攻擊目標應該是批發蔬果的青果一番，所以決定前往查看。在青果一番閘前，便遇上新田刑事，原來他亦為了同樣的原因到來調查。

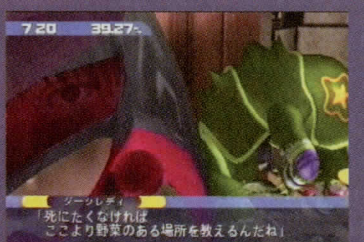
原來邪惡組織已經把青果一番佔據了，而菜食怪人亦已經把市場內的蔬果吃清了。光一就在受到新田刑事威脅時，變身成英雄。經過與嘍囉戰鬥後，光一需要對付的BOSS是菜食怪人的進化型態——變態怪人。







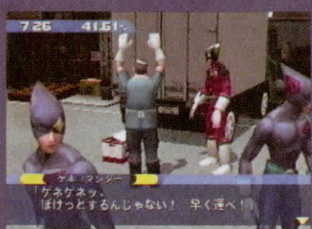











## 主要流程

| 開始 | HAPPY CAFE | |
|---|---|---|
| 7:06 | 八百春 | |
| 7:11 | SUPER 超級市場 | |
| 7:20 | 八百春<br>VS 嘍囉 | Yan Burger<br>VS 外食怪人 |
| 7:25 | 青果一番<br>VS 嘍囉、變態怪人 | |

## EVENT 中的二擇與三擇表

| | | |
|---|---|---|
| 1 | ダイエットをあきらめるよに言ってみる | +0.2 |
| | 他のお店をさがす | ±0 |
| | ここでしばらく再入荷を待ってみる | ±0 |
| 2 | ひかえめに答える | ±0 |
| | サヨちゃんをほめる | +0.2 |
| | ちょっとカッコつけて答える | -0.4 |
| 3 | ひかえめに答える | +0.2 |
| | ちょっとひねて答える | -0.4 |
| | 普通に答える | ±0 |
| 4 | カッコイイ決めゼリフ | ±0 |
| | 怒りの決めゼリフ | ±0 |
| | 惡のり決めゼリフ | ±0 |

## 只野市民煩惱的三擇談話

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 理由のない無視は惡いことだと言う | +0.1 |
| | 毎日無視するようにすすめる | -0.1 |
| | 思春期に特有の行動だと言う | ±0 |
| 2 | こすりつけちゃダメだとたしなめる | +0.1 |
| | オレでも同じようにすると言う | -0.1 |
| | そんな事を相談するなと怒る | ±0 |
| 3 | 不祥事だとせめる | -0.1 |
| | 何とも言えない…… | ±0 |
| | 今度から氣をつければいいとなぐさめる | +0.1 |
| 4 | 反省をうながす | +0.1 |
| | 學生のころを思い出す | ±0 |
| | カンニングも試驗テクニクの1つだと言う | -0.1 |
| 5 | さしを投げる | ±0 |
| | 無視するようにすすめる | -0.1 |
| | 正直に謝りに行くべきだと言う | +0.1 |

| | MINI GAME 內容 | 成功 | 失敗 |
|---|---|---|---|
| 1 | 捕捉四個小孩 | +0.3 | -0.1 |
| 2 | 切斷10個汽球 | +0.3 | -0.1 |
| 3 | 捕捉追蹤者 | +0.2 | -0.1 |
| 4 | 送小孩到車站 | +0.15 | -0.07 |
| 5 | 尋回媽媽 | +0.15 | -0.07 |
| 6 | 帶小孩乘搭的士 | +0.15 | -0.07 |
| 7 | 帶小到電器店 | +0.15 | -0.07 |
| 8 | 捕捉四隻貓 | +0.3 | -0.1 |
| 9 | 尋找鑽石戒指 | +0.2 | -0.1 |
| 10 | 捕捉二個小孩 | +0.2 | -0.1 |





| 地方 | 時間 | 7:01.30~ | 7:06.00 | 7:06.30~ | 7:11.00 | 7:14.15~ | 7:20.30 | 7:22.15~ | 7:26.45 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HAPPY CAFE | | MINI -01 | | | | | | | |
| 總合病院 | 外面 | | | | | | | MINI -08 | |
| | 大堂 | | | | | | | | |
| | 走廊 | | | | | | | | |
| | 診療室1 | | | | | | | | |
| | 診療室2 | | | | | | | | |
| 街外洋館 | 外面 | MINI -02 | | | | | | | |
| | 洋館內 | | | | | | | | |
| 只野警局 | | | | | | 三擇-03 | | | 隱藏EVENT |
| SUPER 超級市場 | 外面 | | | ▲7:06.00 | EVENT | | | | |
| | 店內 | | | | | | | | |
| 青果一番 | | | | | | | | ▲7:25.30 | EVENT |
| 只野車站前廣場 | 廣場 | | | MINI -04 | | MINI -06 | | | |
| | 只野銀行 | | | | | | | | |
| 市民公園 | | | | | | | | MINI -09 | |
| 住宅街 | | MINI -03 | | | | | | MINI -10 | |
| HOLIDAY ST. | 大街 | ▲7:04.45 | EVENT | MINI -05 | | MINI -07 | EVENT | | |
| | BLUE SKY | | | | | 三擇-04 | | | |
| | 藥兔唇 | | | | | 三擇-05 | | | |
| | Armadillo House | | | | | | | | |
| | Yan Burger | 三擇-01 | | | | | 隱藏EVENT | | |
| | 中央堂書店 | | 隱藏EVENT | | | | | | |
| | SanSan | 三擇-02 | | | 隱藏EVENT | | | | |

# 第四話「危險！不要玩那個遊戲」

在往宅街的街道上，有一個準備上班的男子突然見到英雄出現，所以打算上前打個招呼。可是那個英雄卻一拳打向那男子的面上，而且問對方拿取100日圓。

在HAPPY CAFE內，光一他們在最新新聞報導中得知，警方公布多宗襲擊事件的嫌疑犯正是光一變身的英雄，令CAFE內的人都大為緊張，而光一唯有出外查明這件事。在住宅街調查的時候，終於被光一見到假扮的英雄正威迫一名男人交出100日圓，而光一當然第一時間變身收拾假英雄，但真是不堪一擊。這時，新田刑事來到，而帶那個假英雄和受害者離開。

光一在Holiday St.調查的時候，卻發現很多青年好像喪屍走進了BLUE SKY，而覺得奇怪的光一亦走進了BLUE SKY查個究竟。可是，光一卻發現邪惡組織利用遊戲令青年神智不清，穿上英雄的服飾四處搗亂，而今次進行這件事的敵人就是遊戲怪人。

解決遊戲怪人之後，光一再到HAPPY CAFE工作時聽到一段廣告，原來之前迷惑人智的遊戲已經被移植，而且在今日發售。彌生決定往GENUS SOFTWARE進行調查，而光一就到售賣遊戲的地方勸阻售賣這個遊戲。

在ARMADILLO HOUSE內，即使光一如何勸喻，購買的人同樣毫不理會，而且被店員趕出店外。在光一眼白白望著其他人購買那個遊戲的時候，突然身邊出現一名紳士，但很快又消失得無影無終。

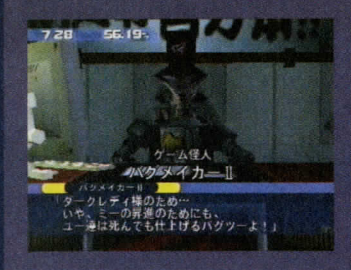
失落的光一回到HAPPY CAFE不久，彌生亦回到，而她叫光一一起到GENUS SOFTWARE。因此，光一與彌生一同到位於車站前廣場的GENUS SOFTWARE。不久，彌生便在車站的出入口發現怪人的蹤跡，而且正行往GENUS SOFTWARE，光一就趁這時間變身。在怪人進入大廈後，光一衝入無人













看守的入口。光一在敵人說話的期間出現，而且與遊戲怪人二號決戰。最後，光一亦再次將遊戲怪人打敗，而本來因求饒而放過他。可是，他卻打算從偷襲，但當怪人正想攻擊即時被斬殺。在爆炸之後，光一眼前出現一個手持寬刀的神秘男子，而他就是ＤＡＲＫ BLADE。



## 主要流程

| 時間 | 地點 | |
|---|---|---|
| 開始 | HAPPY CAFE | |
| 7:06 | 住宅街 | |
| 7:11 | BLUE SKY<br>VS 嘍囉、遊戲怪人(I) | |
| 7:17 | Armadillo House | |
| 7:22 | HAPPY CAFE | |
| 7:27 | 車站前廣場<br>VS 遊戲怪人(II) | 市民公園<br>VS 好球怪人 |

## EVENT 中的二擇與三擇表

| | 選擇 | |
|---|---|---|
| 1 | 否定する | ±0 |
| | ふざけてみる | +0.2 |
| 2 | カッコイイ決めゼリフ | ±0 |
| | 怒りの決めゼリフ | ±0 |
| | 悪のり決めゼリフ | ±0 |
| 3 | カッコイイ決めゼリフ | ±0 |
| | どこかで聞いたふうな決めゼリフ | ±0 |
| | 悪のり決めゼリフ | ±0 |

## 只野市民煩惱的三擇談話

| | 選擇 | |
|---|---|---|
| 1 | そのままフトコロに收めるようすすめる | -0.1 |
| | 會社のことはよくわからないと言う | ±0 |
| | 返すべきだと言う | +0.1 |
| 2 | 上司に直訴するように言う | +0.1 |
| | 内通してる「めたいな」が引っかかる | ±0 |
| | 仲間を賣るような真似をとがめる | -0.1 |
| 3 | 若者にも正義があると力說する | +0.1 |
| | 最近の若い者だからしかたがないと言い | -0.1 |
| | 若い者代表としてあやまる | ±0 |
| 4 | リアルファイトを止めない | -0.1 |
| | 堂田とゲームで勝負するよう言う | +0.1 |
| | ゲームで負けても氣にしないよう言う | ±0 |
| 5 | その同僚に謝るようすすめる | ±0 |
| | たしなめながら上司に相談するよう言う | +0.1 |
| | その同僚が惡いので無視するよう言う | -0.1 |
| 6 | 先生にいいつけるよう言う | ±0 |
| | 光一がいじめっ子をいじめる | -0.1 |
| | 自分でいじめを止めさせるよう言う | +0.1 |

| | MINI GAME 內容 | 成功 | 失敗 |
|---|---|---|---|
| 1 | 捕捉五個小孩 | +0.3 | -0.1 |
| 2 | 切斷 6 個汽球 | +0.3 | -0.1 |
| 3 | 捕捉三隻貓 | +0.3 | -0.1 |
| 4 | 尋回姊姊 | +0.15 | -0.07 |
| 5 | 捕捉五個小孩 | +0.3 | -0.1 |
| 6 | 尋找隱藏眼鏡 | +0.2 | -0.1 |
| 7 | 切斷 15 個汽球 | +0.3 | -0.1 |
| 8 | 捕捉三隻貓 | +0.3 | -0.1 |
| 9 | 尋回媽媽 | +0.15 | -0.07 |

| 地方 | 時間 | 7:01.00~ | 7:05.15~ | 7:06.45~ | 7:11.00 | 7:13.30~ | 7:17.30 | 7:18.30~ | 7:22.15 | 7:22.45~ | 7:27.30 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HAPPY CAFE | | | | | | 三擇 -01 | | | EVENT | | |
| 總合病院 | 外面 | | | MINI -05 | | | | | | | |
| | 大堂 | | | | | | | | | | |
| | 走廊 | | | | | | | | | | |
| | 診療室 1 | | | | | | | | | | |
| | 診療室 2 | | | | | | | | | | |
| 街外洋館 | 外面 | MINI -01 | | | | | | MINI -07 | | | |
| | 洋館內 | | | | | | | | | | |
| 只野警局 | | | | | | 三擇 -02 | | | | | |
| SUPER 超級市場 | 外面 | MINI -02 | | | | | | MINI -08 | | | |
| | 店內 | | | | | | | | | | |
| 青果一番 | | MINI -03 | | | | | | | 隱藏EVENT | | |
| 只野車站前廣場 | 廣場 | | | | | | 隱藏EVENT | | | ▲7:26.45 | EVENT |
| | 只野銀行 | | | | | 三擇 -03 | | | | | |
| 市民公園 | | MINI -04 | | | | | | | | | 隱藏EVENT |
| 住宅街 | | | EVENT | MINI -06 | 隱藏EVENT | | | | | | |
| HOLIDAY ST. | 大街 | | | ▲7:09.30 | EVENT | | | MINI -09 | | | |
| | BLUE SKY | | | | | 三擇 -04 | | | | | |
| | 藥兔唇 | | | | | | | | | | |
| | Armadillo House | | | | | | EVENT | 三擇 -06 | | | |
| | Yan Burger | | | 隱藏EVENT | | | | | | | |
| | 中央堂書店 | | | | | | | | | | |
| | SanSan | | | | | 三擇 -05 | | | | | |





THE KEISATSUKAN
ザ・警察官 新宿24時™





## THE・警察官~新宿24時~
# 成為警視總監之旅

**著名街機射擊遊戲，配合人工網膜SENSOR「CAPTURE EYE」，在家中亦能做出街機的效果。可是不竟此儀器也只不過售5980日圓(本地售價三百多元)，因此質數方面很難作出比較。不過如果玩者希望能得到較佳的效果的話，只要注意　些地方，相應地作出調整，那麼仍然會有不錯的效果，把家中的電視機變成遊戲機中心呢。**

| PS2 | 2001年11月15日 |
|---|---|
| KONAMI ● ACT ● 6800日圓 | |
| DVD-ROM ● 105 BLOCK | |
| 對應CAPTURE EYE | |



## 調節SENSOR

如果玩者有購買那個「CAPTURE EYE」的話，那麼在開始遊戲之前，定要注意一些有關事項。首先這個SENSOR能捕捉玩者動作，全憑接收光源的原理，從玩者的身上所反射的光，再讓SENSOR判決玩者的移動動作。因此玩者在調整SENSOR的時候，玩者身處的環境亦要注意。首先放設置SENSOR的位置最好是背光的，盡量讓照射玩者前方的光線充足，接下來玩者的背後盡量不要有發光體(例如燈或電腦等)或容易反光的物品(例如鏡或膠片等)。

### CARMER SETTING

在調整槍的準星後，便可以開始調整SENSOR。首先在畫面上會讓玩者看到上下兩個SENSOR顯示的視窗，上面的是顯示影像，下面的是顯示動作是SENSOR的感應。這時如果上面視窗的顯示不清晰，那麼可能是光源環境不太理常，玩者可以嘗試按□掣後，改變NOISE REMOVAL來改善。


◆這個是影像視窗


◆動作的反應可以從這裡看到

### STANDING POSITION

返回出去之後可以調整站立位置，看回上方的視窗有一個固定的紅色小圈和一點浮動的紅點，當玩者在SENSOR前移動時，紅點會追著玩者的頭，玩者只要移動身軀把紅點走入紅圈內，紅圈便會變成綠圈，這時候玩者正站在SENSOR前的最佳位置。


◆這樣便算站在最佳位置

### SENSITIVITY

最後便是調節SENSOR的敏感度，玩者可以按手掣的左右來調節，接著便按□掣進入模擬遊戲畫面，實實在在地嘗試一下敏感度夠不夠。做完這些步驟之後，已經調整好SENSOR了。不過玩者有時可能在遊戲進行其間發現移動不暢順，除非現場的光源環境有變，否則的話多數也只是移了位，這時只需要按下START掣，畫面便會出現視窗供玩者調查站立位置。

◆從這個模擬地方調查敏感度

## 一個遊戲三種玩法？

遊戲除了會對應SENSOR和PS專用光線槍之外，還會對應DUAL SHOCK 2。當玩者可以缺少SENSOR和光線槍，但絕不能缺少DUAL SHOCK 2，因為玩者可以只用DUAL SHOCK 2來進行遊戲，只要同時運用兩個ANALOG掣便可以。同樣地DUAL SHOCK 2亦可以與SENSOR或光線槍組合，配合前者時當槍用，配合後者時控制移動。當然最佳的配搭是SENSOR和光線槍一起使用，這樣才會有在玩街機的感覺。





# 開始警察官的生涯

在沒有休息的新宿歌舞伎町，經常也發生一些搶劫、傷人、殺人、走私等犯罪的事情，最近從美國得來的情報，一個稱為「極道會」的黑幫組織，向美國的罪犯購入大量的槍械軍火，密謀進行一些嚴重的犯罪活動。為了要守護平民百姓的和平生活，身為人民公僕的警察官，為了阻止犯罪活動而要深入虎穴。



◆遊戲中的分支路線是隨機的



◆第三關開始要蹲下來



## 第一事件現場 NIGHT CLUB

為了要搜查黑幫組織「極道會」於新宿歌舞伎町的辦公室，在深夜進行包圍歌舞伎町的某大廈，然後再強行從地下NIGHT CLUB進入其內部，結果在「極道會」的激烈槍火抵抗下，逮捕「極道會」的40名會員。



◆這關要小心誤射



◆要小心後面拿機槍的敵人

### 路線一

最初的給玩者熱身的一關，因此難度亦比較低的關卡，除了敵人的數量不算多之外，敵人的子彈速度亦很低，只要留心一下便能避過。最初進入時夜總會時，畫面會有提示給玩者，在第四個關卡之時便要留心，因為會有一名警員會在玩者前面，要小心移出梳化開槍時會誤射他。要留意上了樓梯後的兩個關卡，除了賊人會趁玩者躲在牆邊時逃走外，最重要是有兩名人質會跪在地上，玩者一不小心便會誤射他們，浪費不少時間。要小心下了樓梯後的第二個關卡，敵人的火力會很強，盡快擺平最左和最右兩個使用機槍的兩名賊人。來到第一段的最後一個關卡，小心有個侍應會走出來，先躲在木箱邊等他走過，然後再左右交替兩邊射殺敵人。



◆要先擊倒較高的敵人



◆這裡很容易誤射同僚

### 路線二

這一段路線比較多人質，擋在玩者前面的警員亦多了，所以應該小心避免誤射而浪費時間。進入夜總會後的第五個關卡，小心這裡會有兩名待應，其中前面那個是不會移動的。接著的關卡有名警員用盾擋子彈，玩者除了他外還要留意右手邊梳化旁有位人質坐在那裡。接著的兩個關卡也會有人質誤射的機會，不過要留意第二個關卡站在較高位置的槍手，要先解決他們再對付其他人。接下來的也與路線一和三的相同了。



◆小心不動的待應



◆等紅衣女郎走過後才開槍

### 路線三

來到這路線的第五關卡，在舞池的對面會有位拿著機槍掃射的犯人，玩者最好是盡快擊倒他，但同時亦要留意犯人背後會有途人經過。接著的一個關卡會有一名女子向玩者的方向衝過來，要在她完全離開後才開槍，敵人亦會拿吧台作閃避。下一個關卡有兩名拿著機槍的敵人，兩人也會是玩者的右手邊，對付二人的同時別射中途經的女子。下一關要留意的是站得較上的那個賊人，由於他的位置對玩者較具威脅，因此請玩者盡快擊倒他才是。接下來的也與路線一和二的相同了



◆先擊倒左右兩位拿機槍的人



◆小心誤射那待應

## 第二事件現場 劇場前廣場

「極道會」的幹部松山重信(54)，是今次圍捕行動指名捉拿的重要嫌疑犯。在警方的行動期間與五名成員，駕駛著一輛汽車在劇場前的廣場引起暴亂，於街上與警方發生激烈的槍戰，最終與其餘五名成員一起被捕。





◆這位便是松山重信



◆那車橫開的話較難射中

遊戲首個出現的BOSS，從上面的報導亦能知道除了他之外，還有五名同黨在場，不過玩者別想擊倒他們的同黨後才擊倒BOSS，因為他們會不繼出現的。至於那瘋狂的BOSS會駕駛著一輛車衝來衝去，如果車子駛向旁邊的話，玩者是很難擊中他。唯一最佳的機會，便是在開始後的第二個關卡，BOSS的車距離會比較遠，玩者瞄準的時間相應足夠，千萬不要躲在一邊浪費大好機會。

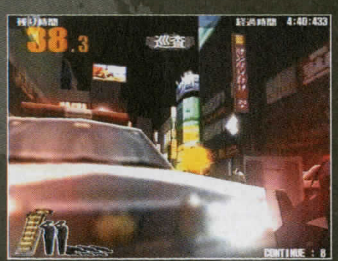

◆這時最佳的攻擊位置



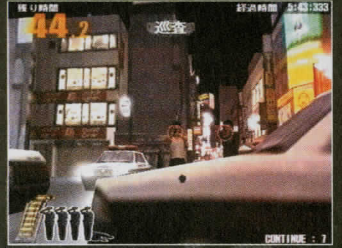
◆成功拘捕了嫌疑犯

## 第三事件現場
## 歌舞伎町一番街

自從發生強行搜查「極道會」的大廈辦公室後，「極道會」於歌舞伎町的行動日益猖獗，於是警方便進行清洗大行動，於晚上連同機動部隊等等出發往歌舞伎町的一號街進行逮捕行動，總共四十人被捕。


◆最初是利用警車來作盾牌




◆利用半蹲下來作反擊

### 路線一

玩者要在歌舞伎町上與賊人槍戰，可能是晚上的關係，街上的途人並沒想像中多。一共有十個關卡的路線，首一二關利用警車作盾牌，然後把街上的賊人擊倒，特別留意第二關的左手邊會有位拿著機槍的犯人，在他未開槍前擊倒才是上策。第四關會有位女學生於街上驚慌逃避，玩者要小心把她擊中。第五和第六關的敵人一下子多起來，幸好並沒有途人經過的關係，玩者開槍時也可以安心很多。第六關特別要留意站在車子上的敵人，當走到車旁時立即要把那賊人擊倒，否則玩者躲起時亦會被擊中。第八關卡只有一個廣告牌可供玩者躲避，而且簷上亦站著一位賊人，記得先將他擊倒，然後再把出面的槍手打倒，不過還要留意其中一位是使用機槍的。第九關要留意的誤射同僚，因為會有一位同僚走上前擋子彈。


◆小心誤射那女學生


◆進入街內敵人數目增加

### 路線二

明顯地此路線是路線一的對面街，但難度明顯地高過路線一，頭四關與路線一大同小異。第五關玩者開始時定要先躲起來，等待一位穿紅裙的女子走過後才開始進攻，但要小心他們有五個人一起向玩者射殺，所以要分數次機會全滅他們。第六關同樣開始時躲起來，但不是要讓人質通過，而且要盡快在燈柱和牆壁之間的空隙射殺一名犯人，接著再走出外面開槍。第七關開始時要射殺車頂和簷上的兩名敵人，然後到右手邊清手尾。第八關是最麻煩的一關，因為玩者的對面上下也有敵人，建議玩者先殺下再殺上。第九關玩者的藏身之處只有一塊廣告牌，玩者要小心很容易把身體外露而被殺。


◆小心誤射盾牌同僚


◆上下也有敵人的關卡

## 第四事件現場
## 新宿驛東口廣場

為了捉拿「極道會」的幹部人物RICHARD HANSEN(40)，晚上警方在新宿車站東口廣場附近，與拒捕的RICHARD HANSEN和他的「極道會」手下發生激烈的槍戰，最後於車流頻密的新宿大道上被捕，同時亦有30名組員被補。



◆這一版要小心途人

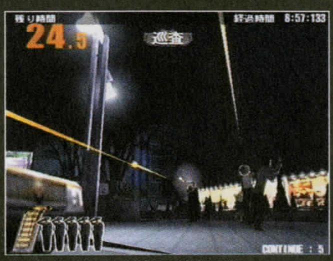

◆先對付拿機槍的人會輕鬆很多

### 路線一

這一版只有八個關卡，可是由於人流大多的關係，途人的誤射很容易便會發生，所以相對的時間亦快不了那裡。第一關已經十分困難，藏身之所只有兩名的盾牌警員，街上亦有很多途人出現，玩者絕對不能胡亂開槍，最好先收拾那些拿機槍的人。第二關雖然有很多途人走來走去，可是如果開槍準確的話，是不需要避入牆邊上彈的，先對付拿機槍和白色背心那兩個人後，其餘的也不太難對付。第三關和第四關也是，要盡快解決拿機槍和白色背心的這兩種人，還要小心那些途人。第五關只要站在盾牌同僚的背後，瞄著同僚頭上的牆角，等待敵人前來再開槍射他們。第六關比較麻煩，在躲起來前先射殺拿機槍的敵人，然後再躲在盾牌的背後，然後再逐個逐個全滅敵人。第七關與第二關一樣，會很數名途人衝過來，不過玩者只要看清楚後才開槍，那麼亦是不需要躲起來的關卡。

到了最後BOSS的關數，玩者一開始便要蹲下來迴避極近的子彈，把二名嘍囉打倒後，BOSS便會逃到另一邊去找兩名手下護送，在第三對手上出現時間，由於手下與玩者的距離較遠，這個便是打倒BOSS的大好機會，不過要留意有沒有像巴士那些大車擋著射程。


◆小心旁邊的老伯走出來


◆多些利用盾牌同僚擋彈





## 路線二

難度比較路線一較難，人質誤射的機會同樣地多，可是拿機槍出現的敵人亦多。第二關玩者不要勉強，首先避過機槍的橫掃，待機槍靜下來才出外攻擊。第三關同樣會有兩名拿機槍的敵人出現，不過這次躲在車後比較好，可以從車邊把敵人逐過擊倒。第四關有四名拿機槍出現的敵人，所以更加不要勉強，躲在車子背後再攻擊較為有利，另外還要留意躲在草叢中的敵人。第五和第六關的情況差不多惡劣，會出現很多拿著機槍的敵人，而且還只有那些盾牌同僚可以作藏身之所，還要小心誤射途人。


◆在這位置待途人走後便可以攻擊


◆這裡要小心那些機槍敵人

## 路線三

難度又比較路線二容易，基本上與路線一差不多。分支在第二個關卡開始，玩者應盡快躲在車子背後，然後再進行攻擊，玩者請留意趟在地上的女途人。第三關玩者只要一開始便擊倒拿機槍的那個敵人後，基本上並不需要避。到了最麻煩的第五關，玩者一開始便要躲在牆角，但不要胡亂開槍，因為之後會有數名途人經過，這裡很容易出現誤射，之後，只要把那個白背心機槍人打倒便輕鬆很多。


◆小心會有途人衝過來


◆RICHARD HANSEN


◆先對付兩名嘍囉



◆成功捕捉RICHARD HANSEN

## 第五事件現場
## 新宿HOME


◆這版定要小心誤射同僚

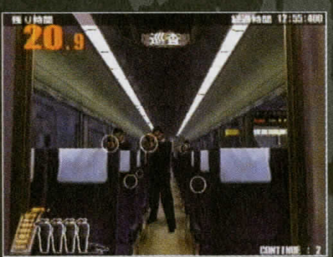

◆好像這種情況便很容易誤射

清晨時份，「極道會」的中心幹部人物松岡圭介(38)與部份組員計劃乘坐特急快車逃亡時，被人發現而報警，警方立即派出機動部隊前往捉拿，在車站內和停駛中的列車上發生激烈槍戰，最後和他的隊員一同被捕。

## 路線一

這一版在封閉的車站之內進行槍戰，並沒有途人出現讓玩者誤射，不過由於很多盾牌同僚也會出現，因此玩者要小心誤射同僚。首關出現的敵人不多，也沒有拿機槍的敵人，因此在沒有任何阻擋的情況下亦可以全滅，但要小心突然排在玩者前面的同僚。第二關不要讓自己長時間暴露出空位，雖然敵人的數目少，但他們在站於高位會較為有利，所以要小心行事為妙。第三關的位置十分好，很適合作掩護之用，玩者應盡快收拾最左邊那黑西裝友。第四關最初可以不必躲起來，直到沒有子彈後才躲著，再次出來時要小心，因為那些敵人會瞄準玩者一出便開槍。第五關在火車上進行，玩者可以先把車內通道上的敵人打倒，然後再走到車外開槍，因為這時候沒有減少彈數的情況，玩者可以亂掃。第六和第七關並沒有什麼特別，只要小心在第七關不要誤射同僚便可。

最終關便是BOSS戰了，由於他會在列車內左右來回移動，途中會用車上座位作擋箭牌，因此玩者便需要來左右替換躲避。而每次替換的時候，總會有兩名嘍囉出場阻礙玩者瞄準BOSS射擊。攻略的方法是每次也把敵人的兩名嘍囉盡快擺平，然後再慢慢瞄準BOSS的頭，不過要留意BOSS的移動路線，在他的走動路線上埋伏最有效。


◆很多敵人在列車內等待


◆這裡最好先擊倒最左的敵人

## 路線二

分支從第二關便開始，玩者要小心會有人使用機槍作攻擊，擅用兩名盾牌同僚作掩護，還要小心這路線會有途人出現。第三關會掉進月台下作槍戰，只要多點蹲下來便可以，不過返而要小心誤射走過的途人。路線二與路線一的分別就是這麼少，之後的關數與路線一的相同。


◆跳下月台時小心有途人經過


◆這些情況很易誤射


◆這位便是松岡圭介


◆先對付兩位嘍囉後，再找機會打BOSS





文：小寶寶

# BUSIN Wizardry Alternative 攻略前必讀！！

| PS2 | 2001 年 11 月 15 日 |
|---|---|
| ATLUS ● RPG | |
| 發售中 ● DVD-ROM | |
| 386KB | |

# 地下迷宮歷險記 - 第一回

## 遊戲第一件要做的事 - 造人之道

Wizardry 遊戲系列中都是讓主角自己親手製作角色的，在本集當然也沒有例外。在開始遊戲前，也好好想一下自己要做甚麼人物吧。在本遊戲中，種族並沒有甚麼重要性，基本上，只要想定自己要當甚麼職業便可以了，種族都不過是用以輔助，使之適合某一種職業罷了。另外一提，本遊戲中是沒有性別設定的，真有點奇怪...

## 職 業 特 性



### 戰士 Fighter

擅長使用各種武器及防具，攻擊力及體力都是很高的傢伙。但對魔法則一竅不通。遊戲中可說是不可或缺的角色。無論在近身搏鬥及是替法師作肉盾都是非常重要的。

轉職成戰士的條件：

屬性：G/N/E　　力11 以上



### 盜賊 Thief

盜賊們都是身手敏捷的一群。由於本遊戲中任何人都可以解除陷阱，所以其實他們的賊技並不重要，但在本遊戲中他們卻可以學到魔法師及僧侶系的魔法，所以大家或可以當他們是戰巫師吧。

轉職成盜賊的條件：

屬性：N/E　　；敏捷度11 以上



### 僧侶 Priest

僧侶能夠施放各樣的輔助魔法，替受傷了的同伴療傷或是令隊伍間的能力提升。另外，他們也能夠驅趕不死系的怪物們，在隊伍中是絕對少不了的一員

轉職成僧侶的條件：

屬性：G/E　　信仰心11 以上



### 魔術師 Mage

魔法師會施放各種各樣的魔法，來直接攻擊敵人或是使他們的能力下降，令隊伍取得勝利。他們的最大弱點就是身體較弱，而且也不能穿上重的裝甲，防禦力很低。

轉職成魔法師的條件：

屬性：G/N/E　　智慧11 以上



### 司教 Bishop

身居魔法使用者的最權威位置的司教，會同時間使用魔法師系及僧侶系的魔法。除此以外，由於他的的知識比別人廣，所以他也懂得鑑定物品。

轉職成司教的條件：

屬性：G/E

等級5 以上、智慧23 以上、信仰心23 以上



### 侍 Samurai

比起一般戰士來說，侍為了練得更高的劍技，所以需要更高的精神修為。而他們也可以修得魔法師的魔法，所以可以說他們是戰場上的專家。

轉職成侍的條件：

屬性：G/N

等級8以上、智慧15以上、敏捷度20以上、生命力20以上、力23以上



### 騎士 Paladin

騎士是在眾戰士萬中選一的精英。和侍不同，他們追求的是神聖力量，而他們修得的是僧侶的魔法。他們也會使用僧侶驅趕不死系的特殊能力。

轉職成騎士的條件：

屬性：G

等級8 以上、智慧・信仰心・敏捷度・力・生命力全部20 以上



### 忍者 Ninja

承繼了日本古代「忍道」及暗殺術的終極戰士。他們有著一擊必殺的能力，因為他們都可學得部份魔法師及僧侶系的魔法，所以他們在各方面的要求都很高。

轉職成的條件：

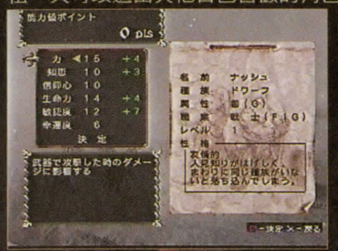
屬性：E

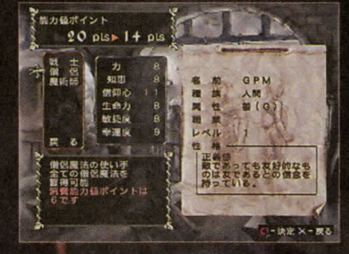
等級12 以上、敏捷度・力・生命力・幸運度全部25 以上

## 角色製作要點

當決定了種族及陣營屬性後，角色便會得到一個隨機的額外得點。該得點會自動加到選定職業所需的屬性上，這個點通常會在7至11之間。但如果有耐性一點的話，可能會得到更多的得點呢！筆者試過最高的點數是21點，我的戰士主角也有18點，所以很快便昇到侍了！

由遊戲中的NPC大都是戰鬥型的角色，所以筆者建議大家可以選擇做一個魔法師類的角色。如果玩家想自製一個忍者的話則會很困難，因為要捱到LV12還要邪惡屬性的話，對遊戲中預設的隊伍關係會不太好(因為起初加入的朋友大都是善良或是中立的)。如果想要一個完全屬於自己的一個的隊伍，大可以造出其他自己喜歡的角色，然後全用自己的角色來遊戲呢。





## 魔法的學得方法

遊戲中玩家可從怪物身上得到不少奇怪的物件。而這些物件其實本身已有魔法的作用。只要在戰鬥中使用它們便可。而如果將它們拿到商店(Vigger's SHOP)更可以將它們組成魔法石，只要使用魔法石，角色便可以學到一種魔法。或是將已學得的魔法強化起來。而製作魔法石的方法有魔法素材合成和羊皮紙合成兩種。魔法素材合成就是用兩個一般的材料混合成魔法石。只要手上有足夠材料的話，在商店便可以做出所有有可能造出的魔法石來，所以不用怕要試個飽。而羊皮紙的就其實是一個特別的組合，需要的材料就要三種，而組合的方法則要找到羊皮紙才行。





### 以下是在B1F 至 B2F 可能找到的魔法素材及其可作成的魔法石表

| | 折れた剣 | 盗賊の血 | ピクシーの羽 | 妖猫の毛皮 | 妖鳥の爪 | カエルの舌 | ウジのわいた肉 | 魔術師のピアス | 僧侶の髪 | 忍者の頭巾 | スライムの粘液 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 折れた剣 | クレタの石 | コウトの石 | ハーディーの石 | フィールの石 | ハーディーの石 | ハーディーの石 | ブレスの石 | コンエアの石 | コンエアの石 | コウトの石 | フィールの石 |
| 盗賊の血 | コウトの石 | コウトの石 | ハーディーの石 | ハーディーの石 | ハーディーの石 | ザイバの石 | バレッツの石 | サフィールの石 | コンエアの石 | コンエアの石 | ハーディーの石 |
| ピクシーの羽 | ハーディーの石 | ハーディーの石 | ハーディーの石 | バレッツの石 | バレッツの石 | ティールの石 | ダイバの石 | デルブスの石 | ザイバの石 | ザイバの石 | ハーディーの石 |
| 妖猫の毛皮 | フィールの石 | ハーディーの石 | バレッツの石 | ブレスの石 | バレッツの石 | バレッツの石 | ジスコートの石 | ザイバの石 | ザイバの石 | ハーディーの石 | ブレスの石 |
| 妖鳥の爪 | ハーディーの石 | ハーディーの石 | バレッツの石 | バレッツの石 | バレッツの石 | ティールの石 | ダイバの石 | デルブスの石 | ザイバの石 | ザイバの石 | バレッツの石 |
| カエルの舌 | ハーディーの石 | ザイバの石 | ティールの石 | バレッツの石 | ティールの石 | ティールの石 | ダイバの石 | デルブスの石 | デルブスの石 | ザイバの石 | クルドの石 |
| ウジのわいた肉 | ブレスの石 | バレッツの石 | ダイバの石 | ジスコートの石 | ダイバの石 | ダイバの石 | ヤイバの石 | ティールの石 | バレッツの石 | バレッツの石 | ジスコートの石 |
| 魔術師のピアス | コンエアの石 | サフィールの石 | デルブスの石 | ザイバの石 | デルブスの石 | デルブスの石 | ティールの石 | ザティールの石 | ザティールの石 | サフィールの石 | ザイバの石 |
| 僧侶の髪 | コンエアの石 | コンエアの石 | ザイバの石 | ザイバの石 | ザイバの石 | デルブスの石 | バレッツの石 | ザティールの石 | サフィールの石 | サフィールの石 | ザイバの石 |
| 忍者の頭巾 | コウトの石 | コンエアの石 | ザイバの石 | ハーディーの石 | ザイバの石 | ザイバの石 | バレッツの石 | サフィールの石 | サフィールの石 | コンエアの石 | ハーディーの石 |
| スライムの粘液 | フィールの石 | ハーディーの石 | ハーディーの石 | ブレスの石 | バレッツの石 | クルドの石 | ジスコートの石 | ザイバの石 | ザイバの石 | ハーディーの石 | フィールの石 |

## Allied Action - 隊制的特別行動

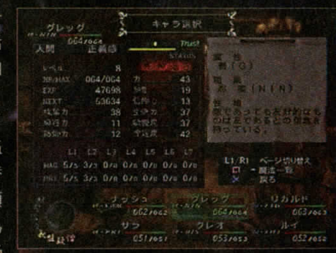
### 隊伍間的信賴關係

遊戲中的其中一個自創的系統就是這個。遊戲中主角是隊伍的隊長，其他角色就是隊友，而各個隊友對你這個隊長的信賴度就會影響整個隊伍的團結性。遊戲中的信賴度共分為八個等級，分別是憎、疑、盟、義、友、信、誓及絆。當信賴度愈高時，隊体間便可以使用更多不同的Allied Action(AA)。這些AA在遊戲中可說是最重心的一環，因為這些AA是會影響到整個隊伍在戰鬥中的戰略。而在用甚麼時候用那一種AA，則會在以後的攻略中教授大家。



## 莫名的恐怖 - 死神系統

在一般的RPG中，如果其中一個角色死掉了的話，大不了將他復活過來便可。但是在這遊戲中卻不可如此大意。因為在本遊戲中角色死掉了的可有機會真的會將整個角色刪除了的。如果一個角色死去了的話，隊伍可以用魔法或將他帶回salem寺院替他復活，但是，並不是100%可以順利的。如果失敗的話，便會成為「灰」的狀態、如果在「灰」狀態時仍將他復活失敗的話，他的資料便會被消去！而在遊戲中有著死神的出現，一旦碰上它的話，它便會寄身其中一位角色的身上，假若一位被死神上身的角色死去了的話，就會直接失去，並沒有復活的機會！



## TRAP 系統

遊戲中的各種寶箱或迷宮裡會可能有著機關，在拿起箱子後便會有三秒的時間讓玩家輸入指令，如果指令輸入錯了，或是在限時內不能輸入的話，陷阱便會觸發。在遊戲的中期開始，更會在迷宮中突然遇上機關。所以要好好做定心理準備，而且在酒館多練習一下吧。

### 藍色寶箱

沒有機關



### 黃色寶箱

有機關，但不知陷阱是甚麼



### 紅色寶箱

有機關，知道有甚麼陷阱





**明白了嗎？ 攻略正式開始！**

# 地下迷宮第一層 B1F - Fortress

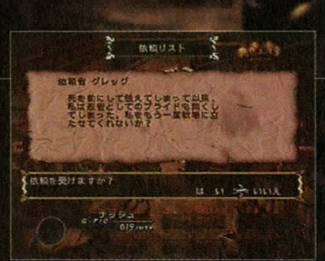
鎖了的門　破牆
門　單向門
升降機　階梯
升降台

寶箱 (以橙色數字表示)

| |
|---|
| 1：バトルアックス |
| 2：鐵の盾 |
| 3：小手 |
| 4：胸あて |
| 5：雕像の護符 |

## 命運之三人

當主角準備好之後，便往曾經風光的都恆城進發。在進城後，主角現到一個負傷的白髮劍士，利用手上的大劍來支持著自己潺弱的身體。他見到主角嘮叨了幾句後便叫主角在酒場中等他。主角也隨之而行。到了酒場 bar "LUNA LIGHT"中，那劍士教了主角如何找尋委託，而主角一開委託列表中就找到忍者グレッグ及戰士リカルド二人的委託。跟他們兩人各自談話過後，主角便接受了二人的委託，於是三人便開始上路，進入地下迷宮。







## 首次升級

一進入地下迷宮，三人再次遇上那白髮劍士(如果在酒場上只接受了其一個的委託而只得二人隊伍，或者一個人獨自上路的話，那白髮劍士將不會讓隊伍通過的)。他告訴主角在隊伍中信賴的重要性，並說他會在迷宮中等主角。話畢，三人便繼續進發。往前走了幾步，便遇上了兩隻懷著惡意的Kobold，當主角們戰勝了牠們後，便有足夠的經驗值升級。這時可以先回到城中的旅館休息，睡了一覺後便會升級了。







## 迷宮之石

然後三人再回到迷宮中繼續搜索，走到王宮管理室 (地圖紅點1) 前，三人遇上了曾在旅館遇上過的女僧侶サラ，然後她便加入了主角的隊伍。當四人走到一石室(地圖綠點2)時，會遇上獸人，他會要求主角幫他搬運石頭製作迷宮。當主角們替他完成之後，他便將「迷宮之石」送給主角以表示友好。再往前走時，眾人發覺有一道破牆截住了前路，而リカルド就教大家只要將其衝破(按 X+ 前方向)便可繼續前進。









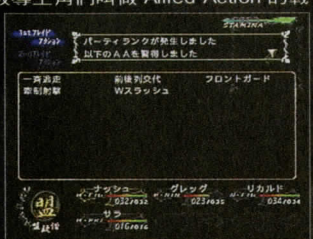




# 再遇白髮劍士




當隊伍走到地圖右下方的其中一個房間(紅點2)時，會遇到一個身上劇毒的戰士。為了替他治傷，サラ會要求主角回城中買藥，如果答應了的話，サラ便可以成功替那戰士療傷，而戰士亦送了一魔法石作為答謝。再往上方走去，四人便會再次遇上那白髮劍士，而他這次會教導主角們叫做 Allied Action 的戰法，並道出了其中信賴的重要性。




當戰勝了Virgo後，白髮劍士便正式告退，並告知主角，說主角是神選中的領袖。然後眾人學得了其他一些 AA，而信賴系統亦正式開始運行。經此一役後，忍者グレッグ克服了恐怖，戰士リカルド也領會到甚麼是信賴，二人的委託也正式完成。

## 第一個 AA ：牽制射擊




### 敵人： Lv 3 侍 x 1

戰法：保持サラ在後方，掩護前方的其中二人。如果敵人攻擊被掩護的其中一位時，サラ便會投出武器來截擊。

## 第二個 AA ： Front Guard




### 敵人：Orc x 14

戰法：保持使用Front Guard 的 AA，以防 Orc 們的Rush 攻擊。サラ在後方慢慢投出武器將牠們逐一殺掉。當 Orc 的數量剩下寥寥數隻時,便可以使用各自行動來將牠們一舉殲滅。

## 第三個 AA ：W Slash




### 敵人：Virgo + Kobold x2

戰法：利用陣上最強的兩個人使用 W Slash 主攻 Virgo，旁邊的兩隻 Kobold 大可不理。要小心Virgo的火焰攻擊及投石攻擊，萬一被擊中的話，應先用サラ的回復魔法或使用封傷之杖來回復。

# 重整隊伍




當眾人回到酒場，原來殺了Virgo那事跡已經傳得街知巷聞。有不少人士更自願加入主角的隊伍一起冒險。這時候，酒場中的「加入隊友（仲間に入れる）」便可以使用，在Made Character 中會多了三個角色讓他們加入隊中。他們分別是僧侶セラゼィン、魔法師クレオ及盜賊キャロ。筆者選了魔法師クレオ及盜賊キャロ加入。因為魔法師クレオ的能力很高，在他 Lv 5時便可升為司教，既可鑑定物件又可增添保護力，對整隊都非常有用。

## 會接到 / 可解決的委託一覽
## (地圖位置以綠色的數字標在附錄的地圖上)

| 委託人 | 委託 | 行動內容 | 報酬 | 地圖位置 |
|---|---|---|---|---|
| グレッグ | 恐怖を乗り越えたい | 替グレッグ克服恐怖之心 | - | 1 |
| リカルド | 信頼というものを教えて欲しい | 讓リカルド知道甚麼是信賴 | - | 1 |
| リサ | 戀をえるおまじない | 給リサ找ピクシーの羽 | EXP300 + ラビスの髮飾り | - |
| ヘルガ | 魔法石屋をはじめるわ! | 找到迷宮之石後送給他 | EXP200 + クレタの石 | 2 |
| リディア | 私の戀人を何とかして | 在祭壇左邊的房間找回魔物屋並購買 3 隻 Pixie | EXP350 + フィールの石 | 3 |

# 在本層出現的怪物一覽



### ピクシー (Pixie)

HP：9～16
經驗值：160
金：20
可得道具：ピクシー の羽
特殊攻擊：睡眠魔法 / 後排攻擊



### バブリースライム (Bubble Slime)

HP：7～10
經驗值：60
金：12
可得道具：スライムの粘液
特殊攻擊：-



### オーク (Orc)

HP：5～11
經驗值：80
金：5
可得道具：折れた劍
特殊攻擊：-



### コボルド (Kobold)

HP：7～12
經驗值：120
金：10
可得道具：折れた劍
特殊攻擊：-



### ローグ (Rough)

HP：12～19
經驗值：120
金：22
可得道具：盜賊の血
特殊攻擊：-



### ジャイアントトード (Giant Toad)

HP：49～52
經驗值：330
金：45
可得道具：カエルの舌
特殊攻擊：呼喚同伴



### ハーピー (Harpy)

HP：19～22
經驗值：140
金：20
可得道具：妖鳥の爪
特殊攻擊：後排攻擊




### ボギーキャット(Bogi Cat)

HP：61～68
經驗值：220
金：35
可得道具：妖貓の毛皮
特殊攻擊：二回攻擊

# 地下迷宮第二層 B2F - Old Jail

第一階層

第二階層

第三階層

第四階層

**寶箱 (以橙色數字表示)**

| 寶箱 |
| --- |
| 6：切り裂きの剣 |
| 7：毒の手なナイフ |
| 8：信仰のメイス |
| 9：治療の羊皮紙 |
| 10：假睡の羊皮紙 |
| 11：小はがねの手 |
| 12：良質の鎧 |
| 13：良質の鎧 |
| 14：重い剣 |
| 15：装飾の胸あて |

鎖了的門　破牆
門　單向門
升降機　階梯
升降台

## 初遇死神

回到地下迷宮，在綠色點1 那兒，眾人會遇上一個受了重傷的戰士，在他的口中得知裡面有關死神的事情。眾人再度打開那門之時，死神也就正式走了出來。如果想完全避過它的話，大可以先返城再回來便可。但筆者建議大家先中招，讓他附在其中一個身上吧，因為稍後會遇上被死神附身才看得見的隱藏門。



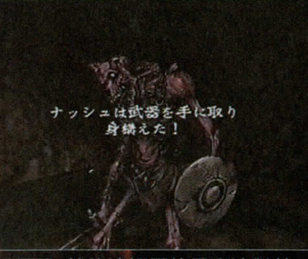

### Check Point!!



在死神附身後會有雖然會令角色不能復活，但死神附身時卻可以看得到某些特別的門。而其實即使沒有死神附身，如果附近有死神看到才可找到的門時，手掣也會無故震動，遊戲也會有著心跳聲的。到那時才找死神來還未遲呢。

## 往第二層進發

當走到上階梯後，會找到一條迂迴的路到B 點的。而如果從B 點掉下來的話，會找到一個機關，將其開啟後就可以打開在B1F 入口附近那已上鎖的門，以後可少走一些路了。而在往B2F 階梯的途中，會遇上一班不死系的怪物。要小心因為物理攻擊是對他們無效的，所以要讓前排的同伴作Front Guard，







然後法師們使用魔法對付。給門衛展示過通行證及走過了階梯後，便正式來到B2F那個古老監獄。要小心一點，因為這裡的怪物遠比B1F的強得多，若果見勢色不對，便使用轉移之藥逃回城中吧。

### Check Point!!

在本層中會遇到的，多數都是較強的直接攻擊系，因此，多使用牽制攻擊AA 便可以較容易對付。萬一遇上不死系的話，就用Front Guard + 法術吧。





## 機關之監獄



B2F是由四層組合而成的一個監獄，原本是由升降機所相連，但是因為機關已經關閉，所以要找尋機關並將其開啟才可。這一層中接受的委託都是手版眼見的工夫，只要到達那個地方就已經可以完成，所以不用特別操心。在第一層入口附近可以找到一道死神附身才見得到的門，在裡面可找到治愈之羊皮紙。在B2F 的右旁(綠色點4)會找到女盜賊ルイ，她會守著該處不讓主角進入，而當受到她爸爸的委託後，她就會乖乖的讓主角們通過。當可以通過之後，要當心裡面的機關，在那兒差不多每兩步便來一次突然的機關，只要冷靜處理便可。幫她找到她那特別金屬後，她便會回到酒場，而之後也可以將她加入陣中。



ルイ「入ってくるんじゃないよ！」

## 再戰死神



妖精「綺麗な指輪！キラキラ光ってる！」

在B2F 第三層中，請先將左邊昇降機室的牆撞開，而另一邊的牆則需要在另一邊才能夠撞開，因為需要至少兩格的助跑。在地圖的右上方會遇到三隻妖精，打倒她們後會得到戒指。而在右下方會找到啟動升降台的機關，將其啟動後，在第三層的升降台便會升到第二層(地圖指示紅色的格子)。經由下路撞破牆繞回第二層後，在那升降台前突然間瘴氣聚集，然後在這一層的首腦 - 實體化的死神便會出現。在這時候，隊伍的信賴度應該在義或者以上，否則沒有Magic Cancel AA的話，這個將會是一場苦戰。反之，只要使用Magic Cancel + W Slash便可以輕易取勝。

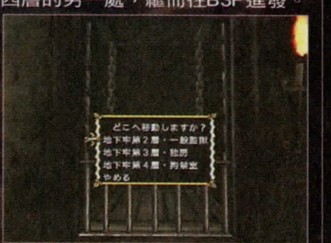



## 昇降機再開

擊倒死神後，再往前進發到F的位置便會掉到一條往第四層的路。在那兒可以找到主教曾提及失蹤了的部隊，其後回到王宮管理室報告的話，可以得到非常豐富的獎賞。要小心的就是這個範圍是死神的出沒地點，而在前面綠色點5及6的位置可以完成一些委託事件(見附表)。在紅色點8 那兒就是升機的開關，要小心因那兒也裝有機關。繞過下面的路回到第一層，便可以使用昇降機到第四層的另一處，繼而往B3F進發。



侍「侍の名は、マツリ。髷をゆわえた、ひと目で侍とわかる格好をしたやつだ」




## 會接到 / 可解決的委託一覽

(地圖位置以綠色的數字標在附錄的地圖上)

| 委託人 | 委託 | 內容 | 報酬 | 地圖位置 |
|---|---|---|---|---|
| マリア | 私を僧侶にしてください | 找一個麻痺的同伴給她治療 | EXP400 + バラズケアの石 | - |
| ガルシア | ルイって女をさがいして欲しい | 在B2F 第二層中找ルイ | EXP400 | 4 |
| ガルシア | ある男のを調べて欲しい | 在B2F 第四層找尋某人的下落，找認識プレート | EXP1000 + 石化ダガー | 5 |
| 名も無き男 | 私が何者あか教えて欲しい | 在B2F 第四層找到一妖精，並向她詢問那男子的下落 | EXP2000 + 靜寂の杖 | 6 |

## 在本層出現的怪物一覽



### ハイウェイマン (Highway Man)

HP：66 ~ 71
經驗值：700
金：32
可得道具：盜賊の血
特殊攻擊：二回攻擊



### ブッシュワッカー (Bush Wacker)

HP：81 ~ 86
經驗值：570 / 640
金：27 / 54
可得道具：盜賊の血
特殊攻擊：二回攻擊



### アンデッドコボルド (Undead Kobold)

HP：11 ~ 14
經驗值：220
金：50
可得道具：ウジのわいた肉
特殊攻擊：攻擊附麻痺屬性



### ゾンビ (Zombie)

HP：51 ~ 56
經驗值：670
金：54
可得道具：ウジのわいた肉
特殊攻擊：攻擊附麻痺屬性



### オークキング (Orc King)

HP：49 ~ 54
經驗值：500
金：54
可得道具：折れた劍
特殊攻擊：-



### Lv 1 メイジ (Mage)

HP：31 ~ 36
經驗值：640
金：58
可得道具：魔術師のピアス
特殊攻擊：魔法



### Lv 1 プリースト (Priest)

HP：31 ~ 38
經驗值：400
金：32
可得道具：僧侶の髮
特殊攻擊：魔法



### Lv 1 / Lv 3 ニンジャ (Ninja)

HP：31 ~ 36 / 61 ~ 68
經驗值：460 / 810
金：35 / 72
可得道具：忍者の頭巾
特殊攻擊：即死

(下期續...)

# PIKMIN

| GC | 2002年 11月22日 |
|---|---|
| CAPCOM ● ACT | |
| 售價未定 ● DVD ROM | |
| 記憶未定 | |



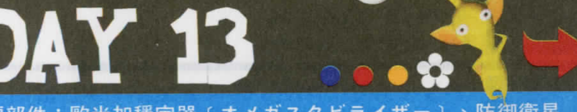


## ORIMA惑星漂流日誌下卷

**前文提要**

上回講到主角ORIMA〔オリマー〕在一次星際旅行中，**意外流落一個不知名的惑星。**惑星大氣中含有有毒物質「酸素」，**雖然主角暫時可依靠生命維持裝置保住性命，**但電池的壽命最多只可以支持30日；**如果主角不能在這段時間內尋回散落惑星各處的部件並將太空船修理妥當，**結果就只有......

經過12日的搜索，ORIMA分別在「遭難地點」、「希望之森」、和「樹海之坑」三地先後尋回共17件部件；目前時間只餘下18日時間，究竟其餘13件部件在哪？前路又會遇上甚麼樣的敵人？而最終主角又能否尋回所有部件、安然離開這漂亮但危機重重的惑星呢？



## DAY 13

目標部件：歐米加穩定器〔オメガスタビライザー〕、防御衛星〔ガードサテライト〕
搜索地點：樹海之坑
主要活動：打怪物、取部件
攻略要訣：PIKMIN分工與數目的控制；時間緊逼，要快！

今日的目標，是取得「樹海之坑」餘下最後兩件部件；不過事先聲明，要在今日內取得這兩件部件，PIKMIN分工的配合、時間的掌握等將會是成敗的關鍵。總而言之，玩家必須善用遊戲內每一秒時間，否則只有將工作分作兩日進行。

由於今日的任務將會非常多，而為了以最高速度完成有關工作，提議玩家要帶多點PIKMIN同行；參考數字方面，建議是紅色75隻、黃色25隻，一切準備就緒，便立即出發。100隻PIKMIN浩浩蕩蕩、經日前建成的斜道往地圖的南方走，路經種有草蜜的地方，建議先讓PIKMIN強化強化，以提高牠們的工作效率。第一項工作，是帶領全數PIKMIN到位於南部邊陲處築斜道，完成後，便命黃色PIKMIN提取附近的爆彈岩。

返回沙灘後，將兩類PIKMIN分開，然後只帶領紅色PIKMIN、往東南方向前進，那裏將會有一頭青蛙在等著大家；利用上次介紹過方法，要擊倒牠相信並沒有甚麼難度。幹掉青蛙後，不要命PIKMIN提取任何PELLET或屍體，並帶牠們繼續東行、向藏身在地圖東南端的「毒菇」挑戰！攻擊技巧方面，建議玩家見到「毒菇」後便利用「C STICK」、命所有紅色PIKMIN一哄而上，對方很快便會因受到攻擊而翻轉；就在這時候，玩者需召回所PIKMIN，然後向「毒菇」翻轉後露出的莖部進行攻擊。在擲出約十三、四隻左右的PIKMIN後，便立即將牠們全數召回，因為「毒菇」很快便會放出毒氣，將牠們變成「壞PIKMIN」，並向主角施以襲擊。在毒氣過後，重覆上述的步驟，不消兩個回合便可輕易將「毒菇」擊倒，並取得今日第一件部件--「歐米加穩定器」。值得一提，搬走部件和「毒菇」屍體時，建議不要讓過多的PIKMIN參與這項任務，否則只會令餘下的工作沒有足夠PIKMIN去完成。

在兩隊PIKMIN將部件搬走的同時，玩者需要返回沙灘處，召回全數黃色「FREE PIKMIN」；與沒有工作的紅色會合後，帶牠們往東北走，路上的敵人盡量不要招惹，以節省時間，不久便會見到一幅石牆。用6顆爆彈岩將石牆爆開，敵人「長腳蜘蛛」將便會在裏頭恭候大駕。「長腳蜘蛛」擁有四隻長長的腳，一旦被踏中，PIKMIN便會一命嗚呼；而中間的球體則是牠的弱點所在。攻擊技巧方面，建議在爆開石牆後，只帶領約20隻黃色PIKMIN入內與「長腳蜘蛛」作戰，待對方出現後，則一直留在牠的正下方、亦即牠的四隻腳之間左閃右避，然後把握機會，將PIKMIN拋上中央的球體作出攻擊。由於空間有限，加上要向高空作出攻擊，這樣的人數和PIKMIN種類相信會是最有效的。當PIKMIN被「長腳蜘蛛」拋回地面後，則盡快將牠們召回，然後再將牠們拋上去；重覆以上步驟，便可將「長腳蜘蛛」幹掉，並取得「樹海之坑」內最後一件部件--「防御衛星」。綜合來說，今日遇見的敵人都並非特別難應付的傢伙，但要在一日內完成完成上述全部工作，過程中必須沒有犯上任何大錯，以及把握遊戲內的一分一秒。


為了節省時間，一開始便召出多達100隻PIKMIN。


100隻PIKMIN修築木橋的壯觀場面。


雖然有多種不同的青蛙，但攻擊技巧卻是一樣。


把握時間，進攻……


不慎被毒氣噴中，PIKMIN便會變成「壞PIKMIN」！


將美味的「冬菇」和部件運返降落地點。


在敵人腳底下一邊閃避、一邊攻擊。


消滅敵人後，部件便如禮物般掉下來。

### 每日總結

餘下日數：17日
已取得部件數目：19件

# DAY 14

目標部件：無
搜索地點：大水源
主要活動：掃除降落地點周圍敵人、提高PIKMIN「質」與「量」
攻略要訣：巡邏降落地點，見敵就殺！

終於將「樹海之坑」部件全部尋回了，向遊戲內第四個搜索地點--「大水源」進發！這裏將藏有多達10件部件；征服它的話，重返家鄉的願望可說已幾乎達成了。

「大水源」與之前幾個地點的最大分別，在於降落地點的安全性；在之前的幾個搜索地點上，太空船的降落地點都可說是百份百安全的，但在「大水源」降落地點周圍，卻存在著各種各樣的敵人，對工作中的PIKMIN構成重大威脅，而有些甚至會主動向身處ONION下的PIKMIN進行攻擊。有見及此，筆者決定將來到「大水源」的首天定為「大掃除日」，將整天時間完全用作清除降落地點附近的敵人；這樣的好處是可以確保未來降落地點和在附近工作中PIKMIN的安全，以及順帶將PIKMIN部隊增產、強化。

首要鏟除的將會是降落地點西邊半空的「飛象」；牠的「得意技」是從長鼻中吹出強風，將地面的PIKMIN吹倒之餘，更將牠們頭上的小花也一併吹走。戰鬥技巧方面，主角需將PIKMIN帶到「飛象」底下，然後將PIKMIN拋上半空向牠攻擊，待牠掉到地上後，使用「C STICK」令PIKMIN一哄而上將之擊倒。值得留意，戰鬥地點附近將會有兩頭沉睡中的黑色甲蟲；與「飛象」戰鬥期間最好不要驚醒牠們，待幹掉「飛象」後才將牠們一併收拾。

另一頭出現在降落地點附近而又較難對付的敵人將會是「長臂蜜蜂」；牠除了可作高空飛行以外，更會將地上的PIKMIN捉起，然後擲到土地裏將牠們變回未拔的「葉PIKMIN」。用一般的戰鬥方法對付牠其實未必一定有效，相反有一個小竅門，將可令玩者不費吹灰之力，便可將對手輕易擊倒。方法是命一隻黃色PIKMIN拾起西北處的爆彈岩，然後返回ONION附近按X制讓牠處於待命狀態；由於「長臂蜜蜂」有到ONION附近捉PIKMIN的習性，一旦牠將這黃色PIKMIN捉起然後擲出，爆彈岩便會隨即爆炸，而玩者亦可輕鬆地將這傢伙鏟除。

除了上述敵人以外，位於降落地點以南湖岸的三頭黃色青蛙，亦可以在今日一併收拾，以確保日後運送工作順利。


顏色鮮艷的敵人--「飛象」。


為確保降落地點的保安，只有大開殺戒。


連湖內的青蛙也一併收拾。


「長臂蜜蜂」的屍體「自動」出現在ONION下。

**每日總結**
餘下日數：16日
已取得部件數目：19件

# DAY 15

目標部件：「按摩機」〔マッサージマシン〕、「宇宙無線電」〔宇宙ムセン〕
搜索地點：大水源
主要活動：翻山涉水取部件
攻略要訣：享受首日「大掃除」後的成果！

經過首日的「大掃除」後，降落地點附近的敵人都已經死得「七七八八」；而部件搜尋工作亦會在今日重新展開，為重返家鄉而繼續努力吧！

今日的目標，是散落在地圖東南端沙灘、以及在南端湖深處的兩件部件。降落後，建議召出約50隻藍色PIKMIN，並在出發前到落降地點附近的草蜜處先行強化強化一番；完成後，入湖並向東南方走，登陸有一頭黑色甲蟲正在睡覺的小島。上岸後，不要招惹那黑色甲蟲，命令全體PIKMIN利用島上的木橋裝置造橋〔這亦是召這麼多PIKMIN的原因之一〕。

正當藍色PIKMIN趕製木橋的同時，建議玩者將主角帶返ONION處，召出30隻或以上的PIKMIN〔顏色不拘〕，並在建造中木橋接連大陸的一端守候；等到木橋完成時，便經木橋登上小島，將置於島上的部件--「按摩機」帶返降落地點。

至於剛完成造橋任務的藍色PIKMIN，除可調派部份參與運送工作外，其餘的則帶牠們進入湖內並一直往地圖的南方走，直至去到見到一頭「飛象」出現的地方為止。「飛象」底下會有多達6條「食人魚」，這些恐佈怪魚可以一口噬下多達兩隻PIKMIN；雖然會受到「飛象」的吹氣攻擊，但仍建議先將6條「食人魚」幹掉，之後才跟「飛象」算帳。至於攻擊「食人魚」的技巧方面，建議玩者可利用C STICK命PIKMIN一哄而上，實行以快打慢；即使會有死傷，相信亦只會是少數目。幹掉「食人魚」後，再利用之前介紹過的方法擊倒「飛象」，今日的第二件部件「宇宙無線電」便可到手。

值得一提，湖中心淺灘處會置有一顆巨蛋，派PIKMIN擊打它的話，便會孵化出一頭的青色甲蟲類生物。這頭號稱能一次過殺死50隻PIKMIN的「猛獸」，「得意技」是從背部將PIKMIN吸進體內；所以假如想對付牠的話，最好用紅色PIKMIN、並從正面跟牠作戰。成功擊倒並將屍體帶返ONION的話，將可生產出多達100隻PIKMIN。可是，如果對自己的戰鬥技巧無信心，又或者已經具備認為足夠的PIKMIN的話，建議還是不要招惹牠為妙。


又是修橋的時候了……


三種顏色PIKMIN合作，將部件帶走。


一哄而上，將「食人魚」群擊倒。

在湖中對付「飛象」，基本上和在陸地沒有甚麼分別。

**每日總結**
餘下日數：15日
已取得部件數目：21件

# DAY 16

目標部件：無
搜索地點：大水源
主要活動：爆牆、殺敵，未來殺出一條血路
攻略要訣：紅色PIKMIN領銜主演！

流落這不知名惑星的日子已經進入第16日，亦標誌著部件搜尋工作只餘下一半時間；要成功「爆機」的話，看來要加把勁了！

降落後，召出約10隻黃色PIKMIN，經木橋到日前找到「按摩機」的小島並提取所有爆彈岩，以炸開降落地點東北方的石牆；炸開後，將會見到為數高達「兩大六小」的黑色甲蟲。按X制，命完成工作的黃色PIKMIN待命，並返回ONION召出30至50隻紅色PIKMIN。黑色甲蟲並非特別難對付的傢伙，但礙於對手「人多勢眾」，打起來難免會有死傷，為了節省時間，建議大家一開始還是多帶幾隻PIKMIN同行。此外，亦建議玩者採用逐一擊破的方式，先對付小黑色甲蟲，然後才打大的，相信可以將傷亡數字大大降低。

幹掉原來石牆後的「兩大六小」後，大軍繼續西進，又會遇到「一大三小」的黑色甲蟲；將他們幹掉後，時間相信已經所餘無幾，餘下時間可以作為屍體搬運之用。

今日雖然沒有取得任何部件，但爆開石牆、打通往降落地點旁的東北通道，對於日後提取、運送部件可說是至為重要。




餘下日數：14日
已取得部件數目：21件


用爆彈岩打開降落地點旁的東北通道。


引出小黑色甲蟲，然後攻擊。


分散攻擊，是致勝的不二法門。


繼續PIKMIN的生產工作。



# DAY 17

目標部件：「BOWSPRIT」〔バウスプリット〕、「UV燈」〔UVランプ〕、「REPAIR TYPE螺絲」〔リペアTYPEネジ〕
搜索地點：大水源
主要活動：花盡心思取部件
攻略要訣：為求部件、不惜犧牲！

經過昨日的努力，已經成功打開了降落地點的東北通道；為了彌補昨天「食白果」的損失，今日的目標是三件部件。大家切記要把握時間啊！

降落後，召出約70隻紅色PIKMIN向西面進發，走到中央一處置有木棒裝置的地方，命大部份PIKMIN啟動裝置，而少量則到隔鄰放有爆彈岩處，打開那個關閉了的間歇泉。完成後，命全部PIKMIN經木棒登上上層平台，而主角則可利用間歇泉登上。走到上層平台，見到隔鄰的「黑蜘蛛」，但暫時不要惹牠，先命全部PIKMIN築好平台出口處的斜道，以及打開斜道前的白色軟牆〔破牆後最好連從泥土裏鑽出來的「鑽地飛蟲」也一併幹掉〕。一切準備就緒，就可以回去「再會黑蜘蛛」；利用上期介紹過「〔吸氣時〕拋出PIKMIN、〔打開背甲後〕攻其弱點」的辦法，應該可以將黑蜘蛛輕易擊倒，並取得今日第一件部件--「BOWSPRIT」。

在紅色PIKMIN運送部件及屍體回降落地點的同時，建議命主角返回降落地點，並召出至少10隻黃色PIKMIN，準備拿取置於東北高台處的太空船部件--「UV燈」。方法是將PIKMIN拋上高一層的平台，然後主角自己則利用旁邊的斜路走上去；重覆上述「麻煩」步驟一次，再將黃色PIKMIN拋上部件放置的位置，第23件部件便可到手。

今日最後一件目標部件，是放在降落地點東南湖邊高處的「REPAIR TYPE螺絲」。建議召出約20隻黃色PIKMIN，分至少兩次，從降落地點東邊的湖邊小路前進；由於小路兩邊都是水源，又沒有任可圍欄作依靠，所以必須分批將不諳水性的黃色PIKMIN帶過去。到達「REPAIR TYPE螺絲」底下，將至少20隻黃色PIKMIN拋上去，牠們便會將部件取下來。可是，由於空間有限，部件取下後不少PIKMIN都會掉到水中；所以要取得這件部件，犧牲是在所難免的。取下部件後，返回ONION召出至少20隻藍色PIKMIN，便可經水路將「REPAIR TYPE螺絲」帶返降落地點。


PIKMIN再戰「黑蜘蛛」！


逐級而上，直至讓黃色PIKMIN取到部件為止。


逐少地將黃色PIKMIN帶過去……


犧牲是在所難免的……

每日總結

餘下日數：13日
已取得部件數目：24件

# DAY 18



**目標部件：「元素加速器2」〔イオニウムジェット2〕、「CHRONOS REACTOR」〔クロノスリアクター〕、「機師椅」〔パイロットのいす〕**
**搜索地點：大水源**
**主要活動：輕輕鬆鬆「執」部件**
**攻略要訣：以藍色PIKMIN為主力；善用「儲存庫」！**

進入遊戲的第18日，今日的目標仍然是3件部件，它們全部散落於「大水源」北部地區。

基於途經地點的考慮，今日的工作將會以藍色PIKMIN為主力；降落後，建議召出約70隻藍色PIKMIN，經東北通道，向「大水源」的北部前進。途中將會遇到「飛象」，但大可毋須理會。到達北部湖畔，利用之前介紹過、用C STICK命PIKMIN一哄而上的方法，將湖三條「食人魚」擊倒，而暫時亦不要讓PIKMIN將屍體運返ONION。幹掉「食人魚」後，帶領PIKMIN登上地圖西北端設有間歇泉的淺灘處，提取今日第一件部件--「鋖元素加速器2」。

要提取這部件其實並不困難；在主角登上淺灘後，先將至少15隻PIKMIN拋上上層平台，然後主角自己則利用間歇泉登上。然後，帶PIKMIN走到平台的另一端，並將上層全數PIKMIN拋到對面放有部件的平台即可。

下一件要提取的部件，是散落在地圖東北端沙灘高處的「CHRONOS REACTOR」；提取這部件的方法其實並不困難，但卻可說是比較複雜。首先是帶領PIKMIN走到沙灘附近、上面種有黃色「儲存庫」的方形小島，並將至少20隻藍色PIKMIN拋上島上，而主角自己則利用旁邊的間歇泉登上。然後，將島上全數PIKMIN拋入「儲存庫」，令牠們變成黃色PIKMIN。拔出「重生」的黃色PIKMIN後，走到接連沙灘的一邊，並將PIKMIN拋往對面沙灘。主角自行走到沙灘後，將黃色PIKMIN拋上放置「CHRONOS REACTOR」的高台，便可將這部件取下。取下部件後，召回全數黃色PIKMIN，利用沙灘上的藍色「儲存庫」，將黃色PIKMIN「變回」藍色，便可經水路順利將部件帶走。

在部份PIKMIN將「CHRONOS REACTOR」帶回降落地點的同時，主角則帶領餘下〔至少25隻〕的藍色PIKMIN，到地圖西北藏有爆彈岩的地方，提取今日最後一件部件--「機師椅」。完成後如果尚有多餘時間，便可到湖中搬走之前擊倒的「食人魚」屍體。

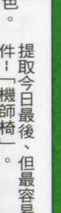
今日要拿的部件雖然達到三件之多，但由於一路上必須要打的敵人少之又少，故時間方面相對會比較充裕。


登上淺灘，將PIKMIN拋上上層平台。




將原來藍色的PIKMIN變成黃色。


取下部件後，將PIKMIN召回，再將牠們變回藍色。


提取今日最後、但最容易的一件部件 -「機師椅」。

**每日總結**
**餘下日數：12日**
**已取得部件數目：27件**

# DAY 19

**目標部件：「GLUON DRIVE」〔グルーオンドライブ〕、「元素螺旋輪」〔ジルコニウムローター〕**
**搜索地點：大水源**
**主要活動：殺敵、拆牆、築橋、取部件……共冶一爐**
**攻略要訣：繼續以藍色PIKMIN為主力；又一「超忙」日子，時間把握、PLANNING超重要！**

「大水源」內尚有兩件部件，同樣散落於降落地點西北位置；今日的目標，是將兩件部件全數CLEAR，以迎接太空船POWER UP後、全新搜索地點的來臨。

今日的工作，將繼續以藍色PIKMIN為主力。降落後，召出兩隻黃色PIKMIN；剩下的餘額都用來召喚藍色PIKMIN。帶著接近100隻PIKMIN往西前進，這時候部份敵人包括「飛象」都已經復活，但為了節省時間，建議玩者暫且放過牠；可是，另一「重生」敵人「長臂蜜蜂」卻不能放過，因為牠會主動攻擊工作中PIKMIN。走到放有爆彈岩的位置，命同行的兩隻黃色PIKMIN拿起爆彈岩，然後按X制命牠們在平原中待命。一會兒後，大家就會見到「長臂蜜蜂」的屍體躺臥於黃色PIKMIN旁邊喇。

命兩隻PIKMIN站著被「長臂蜜蜂」捉後，帶領其餘藍色PIKMIN繼續前進，然後命牠們全體利用河口兩岸的木橋裝置築橋；為免工作受到阻礙，建議先將小島上的「鑽地飛蟲」幹掉。木橋完成後，便可以命至少50隻PIKMIN、將部件「GLUON DRIVE」搬返降落地點。

在部份PIKMIN進行運送工作的同時，建議主角可帶領其餘藍色PIKMIN沿河道繼續向北前進；並利用之前介紹過的方法，將前面兩隻「黃色青蛙」擊倒。完成後，命PIKMIN將通往今日第二件部件前的白色軟牆拆開。

當知道「GLUON DRIVE」已經成功運抵降落地點後，建議可以暫時放低手頭上的工作，讓「主角一人」返回降落地點，並帶領全體「FREE PIKMIN」拆開位於地圖西北的黑色軟牆。這時候，兩邊的軟牆都應該有PIKMIN在清拆中；假若某一邊先完成的話，便命沒事幹的PIKMIN到另一邊幫手。當兩邊軟牆都倒下時，便可以命至少30隻藍色PIKMIN，將部件「鋯元素螺旋輪」帶走。

要在一天之內完成上述所有工作，時間方面將會相當緊逼，唯一辦法是先了解整日的「行程」，以及把握遊戲內的一分一秒。


「長臂蜜蜂」再次出現！


清除河道上的青蛙敵人。


打破面前的白色軟牆，「大水源」內最後一件部件就在眼前。

壯觀的搬運隊伍……

**每日總結**
**餘下日數：11日**
**已取得部件數目：29件**

# DAY 20

目標部件：「私己錢錢箱」〔へそくり金庫〕
搜索地點：最後之試練
主要活動：排除萬難、向最後BOSS挑戰
攻略要訣：善用爆彈岩；再一次、亦係最後一次--「快」！

進入遊戲最後一個搜索地點--「最後之試練」。相較於之前四個地點，「最後之試練」的面積並不算大，亦沒有任何可供生產PIKMIN的資源〔擊倒最後BOSS後轉化而成的PELLET除外〕；玩者今天內要做的，基本就只有跟遊戲的最後BOSS決戰。可是，單單是走到牠的藏身地點，以及作「決戰」前的準備，已足可花掉玩者整日時間。要在一天之內CLEAR「最後之試練」兼爆機，秘訣都是那句話：「爭取一分一秒！」

降落後，建議召出約60隻藍色PIKMIN，並帶牠們到湖中木橋裝置處打造木橋。藍色PIKMIN正式「開工」後，讓主角返回降落地點，並召出至少10隻紅色PIKMIN；然後，提牠們到降落地點西北、佈滿噴火口的棧道前，將全數紅色PIKMIN拋上棧道。完成後，讓主角走到棧道下的湖內，然後一邊用CONTROL STICK控制主角向前走，一邊用C STICK命棧道上的PIKMIN同行，並順勢將阻擋上層出口的紙箱推開。同一時間，之前的藍色PIKMIN相信已把木橋建好，這時候主角可以呼喚牠們，並帶牠們到另一端修築第二段木橋。

給藍色PIKMIN分配新工作後，讓主角返回降落地點；召出8隻黃色PIKMIN，並走到岸邊、將牠們拋至降落地點西北方的小島。完成後，主角走上小島召喚島上的PIKMIN，將全數8隻黃色PIKMIN拋至對岸懸崖。之後，利用小島與懸崖之間的間歇泉，主角便可輕易登上懸崖。在懸崖之上的鐵桶處，放有多至8顆爆彈岩，玩者可將PIKMIN拋至桶內讓牠們自行取下。成功後，將PIKMIN拋至原來的小島，然後利用「碰撞」的方法召喚這8隻PIKMIN，再將牠們拋回降落地點一端的陸地〔按：負有爆彈岩的黃色PIKMIN被「拋」後，必須用「碰撞」的方法召喚；一旦按B制召喚的話，爆彈岩便會隨之被引爆〕。

將負有爆彈岩的黃色PIKMIN成功帶返降落地點後，將牠們帶到木橋上，並命其中3隻爆開阻擋去路的石牆。石牆爆開後，見到完成工作的紅、藍色PIKMIN已經在前面等著；由於前面已沒有用得著藍色PIKMIN的地方，建議可以將全數藍色PIKMIN帶返ONION內，然後召出約25隻黃色、以及最多的紅色PIKMIN，準備與最後BOSS決一死戰。

帶領100隻紅、黃色PIKMIN走過木橋，命牠們拆開面前的白色軟牆；拆牆後，面前有一青綠色物體，而牠正是今次遊戲的最後BOSS--「青蛙王」。破牆後，建議先不要驚動牠，命全體PIKMIN拆開裏頭另一道軟牆。完成後，按X制將PIKMIN分組解散，然後帶領手上沒有爆彈岩的黃色PIKMIN，入內兩個鐵桶處提取超過20顆爆彈岩。這時候，隊中「爆彈岩」部隊的數目相信已超過20人，建議玩者可以將牠們平均散佈於圓形的房間內〔這是筆者對付「青蛙王」的戰術，下有詳細解說〕，然後召回全體紅色PIKMIN；一切準備就緒，便可觸碰BOSS展開最後決戰！

「青蛙王」的攻擊方式主要分為兩種：一是利用牠的長舌吞食對手，二是像一般青蛙般跳起，壓死站於地底下的PIKMIN。當他吃掉手持爆彈岩的黃色PIKMIN時，爆彈在牠口內爆炸便會令牠短暫暈眩；這時候，玩者便要把握機會，拋出紅色PIKMIN攻擊牠的頭部〔按：由於有厚甲保護，攻擊牠的背部是沒用的〕。之後的一段時間，主角便要帶著紅色PIKMIN一邊躲避，一邊引對方吞食地上負有爆彈岩的黃色PIKMIN，然後作出迅速攻擊，直至幹掉「青蛙王」，取得遊戲最後一件部件「私己錢錢箱」為止。

值得留意，搬運「私己錢錢箱」需要至少85隻PIKMIN才行；所以，在擊倒「青蛙王」後玩者第一件要做的事，相信就是直奔回降落地點「班救兵」喇！

先召出大量藍色PIKMIN負責建橋工作。

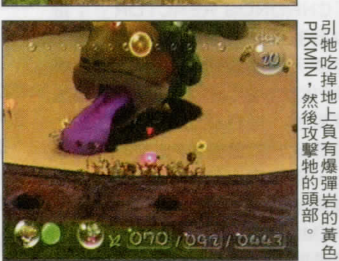
利用CONTROL STICK和C STICK，同時控制主角和PIKMIN的行動。



用碰撞的方法召喚PIKMIN。



最後BOSS的房間內存有超過20顆爆彈岩。



引牠吃掉地上負有爆彈岩的黃色PIKMIN，然後攻擊牠的頭部。



快點避開那黑影啊！



大功告成！將最後一件部件「私己錢錢箱」運回去。

## 每日總結

餘下日數：10日
已取得部件數目：30件

# 【後記】

終於尋回所有部件，太空船的修理工作亦隨之而完成！準備登機前，一群PIKMIN站得直直的、似乎要跟我話別。我向牠們揮揮手，但牠們則只懂一味將頭左搖右擺；不知道是牠們根本不明白我的意思，抑或這就是PIKMIN這種古怪生物的道別方式......算了吧！畢竟也要離開，希望牠們能夠好好的生存下去。

太空船順利升空，並離開這惑星的大氣層，向久違了的故鄉--「荷哥達地星」〔ホコタテ星〕進發；但就在那剎那，見到惑星上出現了紅、黃、藍......不是，還包其他顏色的ONION；究竟那些是甚麼呢......？









# 唔使30件都可以「爆機」？！

從一開始，遊戲已經聲明散落在惑星各處的部件共有30件之多，相信大家亦一直以在30內、找回全數部件為目標而不斷努力。可是，要完成今次遊戲，原來是毋須尋回全部30件部件的。

在散失的30部件中，有5件根本並非太空船的零件，亦不會影響太空船的航天能力。到30日後，玩者就算沒有尋回那5件部件，一樣可以讓太空船升空、並送主角返回故鄉；換句話說，本作內成功「爆機」的最低部件數目其實是25件！當然，缺少的必須是那五件「非零件類」的部件才行，否則便跟一般GAME OVER沒有分別。

宇宙船パーツ　Ⓑもどる　Ⓐおわり

| | | |
|---|---|---|
| メインエンジン | イオニウムジェット1 | 宇宙ムセン |
| ポジトロン発電機 | ノンダイオキシン | パイロットのいす |
| 永久燃料ダイナモ | オメガスタビライザー | イオニウムジェット2 |
| ただものではないネジ | グラビティジャンパー | ハウスプリット |
| きまぐれなレーダー | アナログコンピュータ | クロノスリアクター |
| ガイガーカウンター | ガードサテライト | ノヴァブラスター |
| 放射線キャノピー | リブラ | スペースフロート |
| サジタリウス | リペアTYPEネジ | マッサージマシン |
| ショックアブソーバー | グルーオンドライブ | UVランプ |
| オートマチックギア | ジルコニウムローター | へそくり金庫 |

爆機後出現的部件一覽表。

## 以下提供遊戲內五件「非零件類」部件的資料。

| 名稱 | 所在地 |
|---|---|
| NOVA推進器〔ノヴァブラスター〕 | 希望之森 |
| 太空浮筒〔スペースフロート〕 | 樹海之坑 |
| 按摩器〔マッサージマシン〕 | 大水源 |
| UV燈〔UVランプ〕 | 大水源 |
| 私己錢錢箱〔へそくり金庫〕 | 最後之試練 |

## 「HAPPY」與「非HAPPY」ENDING？！

在今次『PIKMIN』遊戲內，結局〔ENDING〕基本上可以分為「HAPPY」和「非HAPPY」兩種；至於兩種ENDING的出現，則完全取決於玩者能否將部件全數尋回。如果在30期限或以前尋回所有部件，便會得到「HAPPY ENDING」；另一個情況，如果在30日仍有「非零件類」部件尚未尋回，玩者仍算已經把遊戲完成，但見到的結局則只會是「非HAPPY」ENDING。

「HAPPY」和「非HAPPY」ENDING畫面會有少許分別，包括後者缺少了與PIKMIN道別、以及敵人回顧等多段片段；此外，在「THE END」字樣出現時，後者亦會缺少了「HAPPY」字樣。

所以，雖然沒有「非零件類」部件也可以「爆機」，但為了欣賞真正的「HAPPY ENDING」，大家絕不可對它輕言放棄啊！




「HAPPY ENDING」會包括一段敵人回顧片段。




「HAPPY ENDING」內的「THE END」畫面會有「HAPPY」字樣。

## 生產主義者的樂土 CHALLENGE MODE

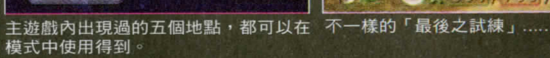
在完成一定條件後，模式選擇畫面內便會出現「CHALLENGE MODE」〔チャレンジモード〕的選擇，讓玩者享受主遊戲以外的另一種遊戲樂趣。「CHALLENGE MODE」的玩法其實非常簡單，玩者需要花盡一日時間、增產出最多的PIKMIN；而配合主遊戲的進度，模式內可供使用的地點亦會陸續增加。完成後，紀錄將會被儲存起來，方便玩者閱覽和隨時再作挑戰。

值得一提，模式中出現的五個地點雖然與主遊戲相同，但地圖內PELLET、敵人、石牆等配置則大有分別；例如在主遊戲的「最後之試練」內，玩者根本不會找到半根PELLET草，但在「CHALLENGE MODE」內，「最後之試練」卻是個滿佈PELLET、大地精華、以至敵人的「全新地方」。

要挑戰自己生產PIKMIN的能力？這個「CHALLENGE MODE」您就絕不能錯過喇！





主遊戲內出現過的五個地點，都可以在模式中使用得到。

不一樣的「最後之試練」……



# MAP... KEY WORD

- A 歐米加穩定器
- B 防御衛星
- C 按摩器
- E BOWSPRIT
- J 機師椅
- K GLUON DRIVE
- M 私己錢錢箱

**只有藍色PIKMIN才可拿到的部件：**

- D 宇宙無線電
- H 鍰元素加速器2
- L 鋯元素螺旋輪

**只有黃色PIKMIN才可拿到的部件：**

- F UV燈
- G REPAIR TYPE螺絲
- I CHRONOS REACTOR

- 白色軟牆
- 黑色軟牆
- 石牆〔3個爆彈岩可破〕
- 石牆〔6個爆彈岩可破〕
- 石牆〔9個爆彈岩可破〕
- 爆彈岩
- 木棒
- 間歇泉〔開〕
- 間歇泉〔關〕
- △ 降落地點
- 橋・斜道
- ＝ 捷徑
- 小石
- 紙箱
- 儲存庫〔紅色PIKMIN〕
- 儲存庫〔黃色PIKMIN〕
- 儲存庫〔藍色PIKMIN〕
- 草蜜






M
N
最後之試練
ピクミン
PIKMIN
MAP
K
L
J
H
D
E
I
C
F
G
W
S
N
E
大水源




# 最終決戰

PS2 2002年 1月10日
From Software ● ARPG
6800 日圓 ● DVD-ROM
150KB

TEXT:MARKS

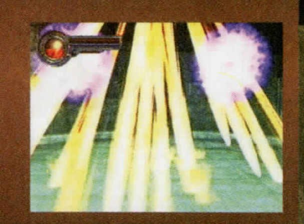
## 重要的道具一「瞳」

在聖樹之森內，放國歸路導標的房間，擺放了需要有「神官之鍵」、「細工士之鍵」、「機工士之鍵」、「治癒手之鍵」來解開封印的四個寶箱。這些寶箱內收藏了由王之間進入光之廟堂所需要的重要道具——「瞳」，一個是不能進入，而必須持有四個「瞳」，才可打開該鐵門。



## 活用特殊裝備

由女王之宮殿開始，便會令人感到前進的困難。可是，在取得得到兩倍經驗值，慢慢回復MP等擁有特殊效果的裝備品之後，就需要將特殊裝備品的最大極限靈活地發揮出來，把冒險的困難一掃而空。



## 最後一個放置「導石」的地方

在中央塔一層中央房間中可以見到最新的導標。「導石」常駐的地方有聖樹之森、土之民之住處、古之都中央塔二層和一層四個最好位置。在最後取得的第五個「導石」後，就可將剩下的一個放在身上，利用作冒險的中途站。



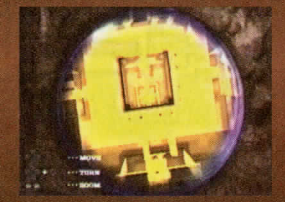
## 「Moon Light Sword」的秘密

在最後階段取得的「Moon Light Sword」擁有解放闇之結界封印ミウ防具的力量。只需要用此劍向包裹著ミウ防具的結界斬去，便可破壞結界取得被封印的防具。此外，以取回來的「Moon Light Sword」完成遊戲，更會令ENDING內容改變。



## 活用「王之地圖」

在冒險最後階段才可取得能見到探索地區立體地圖的「王之地圖」是一件非常方便的道具。除了了解地區的構造，亦能夠見到一些隱藏的房間。這樣可以回到之前的地區調查一些沒有進入的位置，此外亦可在迷路時使用「王之地圖」。



## 裝備「太古」系列

「太古」系列的裝備品不論攻擊力或防禦力同樣是最高的，可是除了重量之外，裝備後就有令眼界變得暗淡的效果。可是，當劍、兜、鎧、盾、籠手、具足全部裝備之後，重量會大幅下降，而所有暗淡效果亦會消除，令這套裝備躍升為最強的裝備。







# 女王之宮殿～女王之間地區

從鐘乳洞進入女王之宮殿後，將兩旁的敵人之後，便可經過右面的通道取得重要的「女王之杖」。接著往左面的通過前往BOSS～雙蛇，打倒後再從地洞進入女王之間。由於重要的武器「Lawful Blade」收藏在魔眼石的房間，所以需要將蛇女王打倒，而取得魔眼石之鍵。最後前往卵採集場。



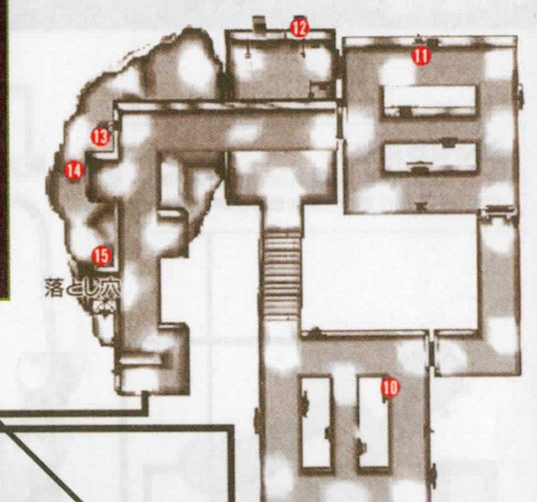
### 取得道具表

1. 回復藥
2. 妖精草之根 x 2
3. 回復藥 x 3
4. Great Helm
5. Silver Armor
6. 女王之杖
7. 女王之籠手
8. Bastard Sword
9. 森綠之果實
10. 回復藥
11. 回復藥
12. Great Sword
13. Silver Guard
14. Leather Gloves
15. Arm Guard
16. 火之魔法石
17. 魔眼石之鍵
18. Lawful Blade



### Boss 蛇女王

蛇女王的房間內，除了蛇女王之外，地上亦有大群蛇出現，為了可以安全地戰鬥，所以需要裝備石之假面，利用其隨意發出的火焰魔法先將地面的蛇消滅。如此同時需要避開蛇女王所放出魔封魔球，在利用妖精草之根解除魔封狀態後，站在梯級上不斷用火球進入攻擊。




### 注意魔眼

進入宮殿之後，立刻會遇上出現在柱間的兩隻魔眼，而被牠們見到就會被奪去寶貴的MP，所以需要遠距離使用魔法或弓箭逐一解決。

### 取得Lawful Blade

沒有魔眼石之鍵是無法進入這個房間，而從屍體旁邊拾到。由於「Lawful Blade」是用來變成最強聖劍的「Moon Light Sword」的重要武器，所以絕對需要取得。



### Boss 雙巨蛇

首先走近左面的地洞，引左面的巨蛇出現，以火球攻擊攻擊牠們，便立刻快步向後回到入口前的走廊，避開牠們的毒氣，不斷地重複。打倒左面的巨蛇後，走到入口左面的牆角，令最後的巨蛇站在地洞口，再不斷用火球攻擊。

### 取得魔眼石之鍵

在打倒蛇女王後，才可進入這個房間，而取得「魔眼石之鍵」。取得鎖匙，便可以往去取「女王之籠手」和最重要的「Lawful Blade」。回到之前的區域，使用魔眼石之鍵打開之前未能開啟的門。









卵採集場～闇人之遺跡地區
在卵採集場中，到處都是運送路軌。首先從左面的路軌地區開始，進入魔蛇之巢內拿取「奇妙之卵」。在前往上方的魔蛇之巢前的路軌通道上，需要先引對面岸的運載車，才可以安全通過。接著再前往卵採集場的下方，進入大墓所。可是之前需要將奇妙之卵交給出口旁的SEHIL 。在大墓所內，先往闇人之遺跡中拾取「太古之鍵」和「太古之劍」，再往古之都中央都一層。
魔蛇
在上方的魔蛇之巢內，會出現四條看守土之魔法石的魔蛇。對付魔蛇時，不要立刻向前攻擊，因為牠們會噴出攻擊性的氣體，所以先以牠們衝過來，再以雷角或風牙進行攻擊。
闇之骷髏頭
大墓所出現的闇之骷髏頭，在埋身時會被其包圍闇之氣奪去MP，而且會噴出闇之氣，可以利用光之魔法從遠距離攻擊，或利用長度長的武器進行埋身攻擊。
魔蛇之巢
擊落奇妙之卵
在11位置的奇妙之卵因為在高位而無法取得，而需要在對面的位置以弓箭將奇妙之卵從洞口射下。
卵採集場
往女王之宮殿
往女王之間
魔蛇之巢
交出奇妙之卵
與出口旁的SEHIL 說話時，將奇妙之卵交給他，就可前往大墓所。在這個EVENT之後，便可用「魔物之爪」、「魔物之鱗」等換取「賢者之實」、「愚者之實」等。
取得太古之鍵
太古系列的裝備品中，除了劍之外，其餘都會收藏於太古寶箱之內。在這裡取得的太古之鍵是打開寶箱所需要的鎖匙。
取得道具表
1 Iron Boots
2 Blood Mask
3 森綠之果實
4 魔力之糧 x 2
5 幻之塔
6 風之魔法石
7 森綠之果實
8 土之魔法石
9 奇妙之卵
10 愚者之實
11 奇妙之卵
12 Execut
13 Execut
14 魔物之骨
15 魔物之骨
16 力之種
17 魔物之骨
18 魔物之骨
19 魔力之骨
20 ミウ之籠手
21 Skull Boots
22 Ofdian Bow
23 森綠之果實
24 森綠之果實
25 太古之劍
26 太古之鍵
27 闇之魔法石
闇人之遺跡
往古之都二層北部
發現ミウ之籠手
在這個房間可見到被闇之結界封印的「ミウ之籠手」。在現階段是無法破壞這結界，而在取得「Moon Light Sword」後就可回來拿取。
鐵閘的開關器
在二樓這個位置的開關器是用來打開通往中央塔一層的鐵閘，而往中央塔之前最好在這裡進行SAVE 。
往古之都中央塔一層
古之都一層～大墓所

# 古之都中央塔一層~風鳴之館外地區

進入中央塔之後，先在中央房間回復體力和魔力，以及進行SAVE 。首先前往中央塔東部，再進入風鳴之館外，而最好先在東部SAVE ，才通過途中的吊橋。完成風鳴之館地區後，便再經中央塔東部前往寶物庫。

| SHOP LIST | |
|---|---|
| 道具名 | 價格 |
| 藥草 | 30 |
| 回復草 | 350 |
| 解毒藥草 | 90 |
| 妖精草之根 | 380 |
| 雙頭的干物 | 460 |
| 魔力之糧 | 450 |
| 龍淚之花 | 3000 |
| 空器皿 | 3000 |
| 力之種 | 2800 |
| 獸之針 | 2800 |



巨人

由於他們再站的位置正處於吊橋附近，因此需要使用當時最強的土魔法——FALLING 攻擊，或是利用牠們活動範圍來進行攻擊。



滑行魔人

由於他們的移動速度，所以除了有追尾放果的火魔法——FLAME WHIPS 之外，便只有利用距離戰攻擊。一直與牠保持一定的距離，趁牠的埋身攻擊落空時衝前攻擊。

### Edomi 再次出現

在這裡取得「盜賊之鍵」後，會再次見到Edomi。這房間的槍機關，可以裝備了「幻之塔」後，找到開關器。由於Edomi所售賣的貨物中有部份是從寶物庫取得，所以可以他手中買回來。

往古之都中央塔二層

古之都二層東部

古之都一層東部

往寶物殿

### 發現ミゥ之兜

在最下層這位置的隱藏房間中，放置了「ミゥ之兜」。只要向東北方向的右面牆壁調查，打開隱藏門進入其中。不過小心鄰近寶箱附近的骷髏。

### 恐怖的準繩度

雖然這段路被大石阻著，但向著箭咀方向跳下，而可以在下面的另一通道著地。可是通道很窄，所以小心失足掉下。

### 崖像倒塌

在這個位置可以見到崖上出現一張巨大的面。留意吹向吊橋的大風，以魔法或弓箭攻擊將其打倒。

風鳴之館外

往風鳴之館

古之都中央塔一層

### 魔之吊橋

前往風鳴之館外時必需經過的吊橋被風吹得搖擺。通過吊橋的途中，有機會被風吹倒，而掉進山崖之中，因此途中除了依著左面而行，更不可停步。

往守人之間

往古之都一層大墓所

### 發現ミゥ之具足

由於在這裡的「ミゥ之具足」附迎會有多個強敵守護，所以最好使用LIGHT NEEDLE 將他們擊倒。

### 取得道具表

1. 水之魔法石
2. 愚者之實
3. ミゥ之兜
4. 太古之鎧
5. ミゥ之具足
6. Reflect Shield
7. Preah Bangeul
8. 盜賊之鍵
9. 火之魔法石
10. 龍淚之花
11. 魔力之糧
12. 魔力之糧 x 2
13. 龍淚之花
14. 力之種
15. 龍淚之花
16. 風之魔法石

# 風鳴之館～往光之路地區

進入風鳴之館時，先從側門進入，才可以啟動鐵閘繼續前進，之前再從二樓位置向梯級跳下，回到正門的入口。直接進入鐵閘後面的通道，會再遇上多隻巨人。走進地牢之內，便需要與BOSS~巨鎚人決戰。打倒巨鎚人後，可取得四大寶箱的最後一條鎖匙——「治癒手之鍵」，打開一樓的兩扇治癒手之門，拾取重要的淨水之祭器及其他回復道具。寶物庫方面，首先解決大堂三隻強得要命的魔物。在右方取得遊戲中最重要的地圖——「王之地圖」，再在上方解開四個按鈕的機關。往光之路方面，途中需要裝備「英知之指輪」，依著唯一通道向前行，打倒守護神取得當中太古裝備。在打倒第二守護神之後，在出口的位置向右方跳下，便可抵達第三守護神的房間，而最後在光之廟堂中將「Lawful Blade」變成最強武器「Moon Light Sword」。

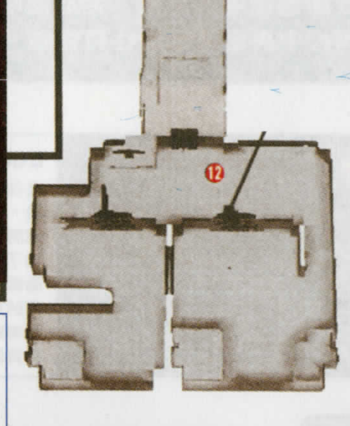
### 魔人

他們不論遠或近距離的攻擊同樣是十分厲害的，尤其是他的闇魔法。可是，他們卻有一個缺點——不要向上攻擊，縱使擁有飛行能力，只要站在其不能到達高度，就可以避開攻擊之餘，用光魔法作遠距離攻擊。



### 守護神

他們會在擺放了電球的房間出現。雖然他們的移動速度慢，但因為房間的狹窄和遠距離的氣流斬，令他們變得很強。對付他們的方法只有一個，就是利用光魔法——LIGHTING BOLT遠距離。



❸❹❺❻❼❽❾「癒し手の鍵」で開けられる扉の向こう

### 四個開關器

房間內會有四個刻有屬性圖案的按鈕，而當順著土、水、火、風後就可取得「英知之指輪」

寶物殿

### 鐵門上的開關器

從旁邊的入口進入館內，便可在橫樑上找到鐵門的開關器。

往風鳴之館外

風鳴之館



### Boss 巨鎚人

雖然他身形巨大，而且埋身攻擊強勁，但對於遠距離的魔法攻擊就沒辦法可言。只要利用稍稍埋身引其攻擊的要點，再用最強的土魔法——FALLING 攻擊。

### 取得王之地圖

從(20) ITEM附近的箭咀位置跳下，再用武器將牆壁破壞，就可以進入吐出熔岩的房間，打倒吐出熔岩的面譜便能停止熔岩流出，而不受傷害取得「地之地圖」。

### 光之廟堂

通過往光之路後，便會到達通往光之廟堂的大門前，而利用從聖樹之森取得的四顆「瞳」打開。在廟堂中的台座上放下「Lawful Blade」，而變成劍身發出光芒的「Moon Light Sword」。

往一層東部

### 寶箱內的開關器

在這個寶箱內的開關器是用來打開放置了「土之魔法石」的房間入口。可是要小心從寶箱噴出來的毒氣。

### 進入往光之路

從聖之森進入王之間後，經過士兵像的路段，便可向右進入往光之路前的大堂。首先打倒古王之部屋的古王，接著才進入往光之路。不過進入古王之房間時必須裝備有「英知之指輪」。



往光之路

### 取得道具表

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 太古之盾 | 16 | 10000 Coin |
| 2 | 龍淚之花 | 17 | 愚者之實 |
| 3 | 森綠之果實 | 18 | Crystal Helm |
| 4 | 雙頭之干物 x 2 | 19 | 力之種 |
| 5 | 妖精草之根 | 20 | 獸之針 |
| 6 | 獸之針 | 21 | 王之地圖 |
| 7 | 力之種 | 22 | 英知之指輪 |
| 8 | 賢者之實 | 23 | 龍淚之花 |
| 9 | 魔物之骨 x 2 | 24 | 空器皿 |
| 10 | 龍淚之花 | 25 | 10000 Coin |
| 11 | 淨水之祭器 | 26 | 10000 Coin |
| 12 | 治癒手之鍵 | 27 | 土之魔法石 |
| 13 | 10000 Coin | 28 | 太古之兜 |
| 14 | 龍淚之花 | 29 | 太古之籠手 |
| 15 | 10000 Coin | 30 | 太古之具足 |

# 守人之間～戰場跡地區

從中央塔進入守人之間後，便見到眼前是個充滿毒之水的地方，因此需要不理會毒之水，即時衝向中央的淨水之祭壇，將從風鳴之館拾回來的淨水之祭器放進祭壇，令毒之水變成普通水。在出口右面的骸骨旁拾取「地下牢之鍵」。沿著螺旋形斜路而行，便可到達戰場跡和地下牢。因為前往戰場跡前有一道酸河，所以需要先從地下牢出發。拾取地下牢所有道具，便需要在SAVE後，打倒(12)位置的DARK KNIGHT，開啟中央的鐵閘，可以從另一入口進入戰場跡。在戰場跡內，解決兩隻魔人，便可以在拾取道具後前往闇之祭壇，不過因為進入闇之祭壇後，沒有方法回去補充，所以之前需要準備一切才進入。在闇之祭壇內，放下「滅亡之像」，就能到達最後BOSS身處地區。

## 地獄犬

在地下牢出現的地獄犬是懂得火球攻擊的，埋身則以突進攻擊，而牠們的回避速度亦很快。對付牠們只需要利用埋身攻擊便可，不理會牠們的攻擊，以雷角或風牙斬下。

## 守人之間

### 取得地下牢之鍵

在出口旁邊的骸骨附近就可搜索得到「地下牢之鍵」。可是需要在使用「淨水之祭器」將水淨化後便可以看見。

### 淨水之祭壇

將「淨水之祭器」放進淨水之祭壇，便可以把毒之水淨化，之後就能不受傷害地步行。

往古之都中央塔一層

### 取得ミウ之鎧

在所有「ミウ」系列防具中，「ミウ之鎧」是最後一件裝備品。

## 戰場跡

往闇之祭壇

### 酸之道

通過這條通道的時候，不但會產生傷害，而裝備中的武器和防具耐度值會大大降低。因此最好先突破地下牢，經地下牢進入闇之祭壇。

### 取得ミウ之盾

「ミウ之盾」是在二樓的鐵閘之內，因此需要先進入DARK KNIGHT的房間，將其打倒後，便可以打開二樓的鐵閘。

## 地下牢

### 前往最後決戰

從戰場跡進入闇之祭壇後，將「滅亡之像」放在祭壇上，便會令地台倒塌，掉進最後的通道之上。依著右面的通道而行，就到達最後BOSS身處的洞穴。

### 取得道具表

1. 治癒之護符
2. 水之魔法石
3. 地下牢之鍵
4. 闇之魔法石
5. ミウ之鎧
6. Scorpion
7. 闇之魔物石
8. 森綠之果實
9. 紫之導石
10. Khaos Shield
11. 龍涙之花
12. 紫石之導杖
13. ミウ之盾



## Boss DARK KNIGHT

DARK KNIGHT是擁有最高速度的BOSS，而且所使用的攻擊都帶有闇魔法。因此對付他的方法是首先避開他埋身，再以最強的光魔法——FLASH不斷正面攻擊。



## Boss 死神

隱形死神所身處的地方會有六個女弓箭手，首先利用FALLING將兩旁的女弓箭手解決，之後再與死神決戰。由於他不斷在半空游盪，而且懂得一定時間的隱形，所以對魔法產生有利的條件。對付方法只有一個，在其隱形時回到洞口位置守候，等待其現形時，使用以火魔法——FLAME WHIPS攻擊，即使他放出火球後隱形，亦會受到攻擊而現身，乘這個時間上前埋身攻擊。



## 最後Boss

其實最後BOSS是所有BOSS之中最弱的，不懂攻擊之餘，只要向其斬下三劍便可擊倒，可是要小心洞內的其他魔物。

# BILLY BALA街機聯盟 全港最抵玩的機舖

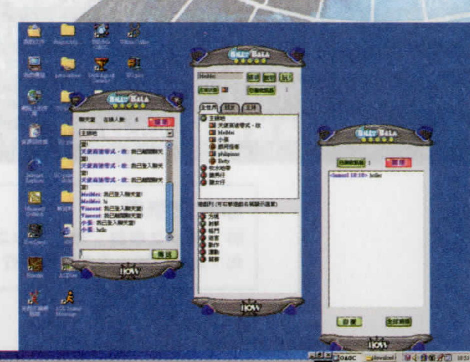
**BILLY BALA，一個響亮的名字，亦是全港最平機舖的名字！地點在那裏？就在你家中！BILLY BALA街機聯盟專為玩家提供網上打機服務，通過由他們所開發的程式，就可於網上玩到多隻熱門街機遊戲！**

## 單打、雙打、三打都得！

OAGC是由BILLY BALA街機聯盟所研發的遊戲平台，全名Online Amusement Game Center。玩者只需下載及安裝好OAGC程式，就可以透過互聯網跟其他人一齊打機！現時BILLY BALA有超過三十隻街機遊戲，其中大部份更是街機班霸Capcom的遊戲，如《Street Fighter》系列、《吞食天地》、《Mega Man》等等。而且不單止可以自己玩，更可以搵埋其他朋友，雙打一場街霸格鬥，甚至部份遊戲更可以三人同時玩！

## 聊天室幫你　對手！

OAGC平台不單只可以玩Game，更內置聊天室及一個像ICQ般的通訊系統。透過這兩個功能，可以方便你尋找對手，玩到累時亦可去結識朋友、談天說地。現時BILLY BALA分開多個聊天室，更有專為結識異性而設的房間，上到去分分鐘可以幫你找個女/男朋友！



## OAGC使用方法

OAGC程式非常簡單易用，只要按照下面的步驟就可玩了。

### 下載程式

先到billybala.now.com.hk內的「下載程式」下載OAGC程式，容量大約百多MB，用寬頻相信很快可以下載完畢。

### 登記做會員

到「會員登記」內填上個人資料，就可登記成為會員，入會費用全免。

### 進入BILLY BALA

只要安裝OAGC軟件及登記成為會員，再按Desktop上的OAGC Icon，就可直接進入BILLY BALA街機聯盟。玩者可先設定自己的花名，這個花名是可以隨時改的啊。

### 進入遊戲及聊天室

只要按「玩！」這個掣就可開啟遊戲名單列及聊天室。按你想玩的遊戲之名字，就可以開始遊戲，而要入進聊天室，亦只要雙按名字就可以了。這裏亦可觀看在線人數，雙按其他玩家的名字就可發出私人訊息。

### 雙打玩法

當你找到其他玩家想雙打或三打的話，只要在遊戲名稱上按滑鼠右鍵再選擇「建立遊戲時段」，這就會等其他人才會一起進入遊戲。

### 遊戲設定

每一個遊戲的鍵盤設定也大致相同的，你亦可接駁Joystick或Joypad來玩。如想自行設定鍵盤，只要在遊戲內按Tab鍵就可以了。





可於Desktop上玩，亦可全畫面玩

登記方法非常容易

每個遊戲都有詳細的說明

# 精選正經典GAME推介



《Street Fighter Zero III》

最新的少年街霸第三集，加入了大量的人物及必殺技。




《Vampire Savior: The Lord of Vampires》

《魔域戰士》第二集，有著華麗的必殺技及出色的人物設定。



《Street Fighter》

Capcom格鬥遊戲的始祖，亦是Ryu及阿Ken第一次登場的作品！



《Street Fighter II》

最經典的格鬥遊戲，將街機遊戲推向最高峰的超級大作。



《1943》、《1943改》

平面射擊遊戲的代表作，二次世界大戰時的超級戰艦重現眼前！



《Final Fight》

橫向動作遊戲的經典，曾經風靡不少玩家呢！



《吞食天地II》

可三人同時玩的橫向動作遊戲，控制的更是三國時代的名將！



《Punisher》

由美國漫畫《懲罰者》改編而成，除了大量的原著人物外，更有不少武器及必殺絕技。

## 於NOW以特惠價錢購買代幣

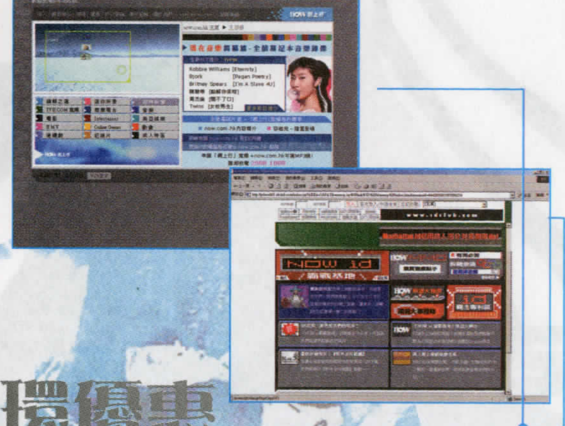
現時一般遊戲機中心，通常一局遊戲動輒都要兩元一局，格鬥遊戲很多時甚至要三、四元，而BILLY BALA則只需一個代幣就可玩一局。這些代幣都可於NOW.com.hk內購買，價錢不過是一元一個代幣，換句說話也不過是一蚊一局，非常抵玩！而BILLY BALA為優惠用家，現在只要你致電3105-1016登記，他們就會免費寄給你一隻足本街機CD_Rom連OAGC程式，及代幣20個，大家不妨一試呢！

## 同步可網上買線上遊戲的Game Time

另一方面除打街機外，在NOW.com.hk上更有不少Online Game的Game Time發售，如《UO》、《龍族》、《萬王》及《金庸》等等，以後玩Online Game玩到用完Game Time，就可以在網上直接購買，毋須落街。於NOW所買的Game Time有九五折優惠，更有活動及抽獎參加。如果大家有玩開Online Game的話，相信NOW會是個不錯的選擇。想上NOW買Game Time及BILLY BALA代幣相當簡單，只要你是網上行寬頻用戶，到now.com.hk的Online Game專欄就可以選購了。



◆NOW.com.hk內的Online game專欄



# 「NOW ID霸戰基地」連環優惠

現在，所有「網上行」用戶凡於now.com.hk內購買遊戲點數，將可獨享4大優惠。

### 點解要去NOW買遊戲點子(Game Time)先！？

**賣點一** 可參加由「NOW id霸戰基地」為你在遊戲內舉辦的各種繽紛活動。

**賣點二** 可參加由「NOW id霸戰基地」為你準備的遊戲內／外豐富禮品抽獎。

**賣點三** 購買遊戲點數有折扣或點數優惠

**賣點四** 以最方便最安全直接的付費方式購買遊戲點數

### 活動及抽獎隨你鍾意！

凡於NOW購買遊戲點子(遊戲點子(Game Time))，即可獲得一定數量Coupon，這些Coupon足以令你傲視其他網友。假如你是新手，我們會為你舉行遊戲實踐教學；假如你是高手，我們亦有不同大型活動及比賽讓你一顯身手。

此外，我們更破天荒地不停進行遊戲物品抽獎，你可以視乎自己還有多少Coupon，參與甚麼級數的獎品抽獎。獎品絕對有價，包括UO新地Tower等級數，豈能錯過。

### 折扣優惠 + 絕對方便

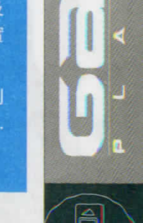
在NOW購買遊戲點子(Game Time)極之方便，無須立即繳費，帳目會自動加入閣下的「網上行」帳單內。是否未曾想像過可以這麼方便？另外，街外遊戲點子(Game Time)總有賣斷時候，經常有運滯缺貨時候，NOW正好幫你避免這種種意外。

凡於NOW購買遊戲點子(Game Time)，均可獲九五折優惠，而且更會不停聯合各大網吧及遊戲代理，送更多更多著數給大家。既然又便宜又方便，又何須考慮？立即去NOW購買遊戲點子(game Time)啦！

在now.com.hk內購買各遊戲的遊戲點子或遊戲月費點，不單可以得到折扣或較多點數的優惠，更能參與MMO聯盟為你準備的各類型活動及禮拜，當中包括遊戲世界內及現實生活的，一定令你滿載而歸。

瀏覽詳情或購買Game Time，可到now.com.hk/onlinegames或dclub.com/mmo





在《VF4》的NEWSGROUP（news://news.3home.net/3games.virtua-fighter）處，**筆者經常都見到有人問一些《VF4》中相當基 本的問題。**有感不少玩家的基本功不足，**筆者於是寫了這份《VF4》FAQ（FREQUENTLY ASKED QUESTION）**，希望可以幫到大家解決某部份的疑問。**如果大家對《VF4》有甚麼問題**，可以直接寄EMAIL給筆者，**本人一有時間便會為各位解答。**



# **解答**你在《VF4》中遇到的疑難

# VIRTUA FIGHTER 4

# BEGINNER'S FAQ



橫轉受身

原地受身

## 指令輸入技巧編

**Q1：我見有人可以加快起身的速度，那是怎樣做的？**

A1：你所見到的起身方法應該是「受身」，受身的方法是在自己著地前的一瞬間按P+K+G（原地受身）或者是↑P+K+G/↓P+K+G（橫轉受身）。

**Q2：閃避在《VF4》中好難用！每次我閃避時都勁遲鈍，根本避不到敵人的攻擊。到底閃避時有甚麼技巧？**

A2：《VF4》的閃避必須配合敵人出招時使用才能發揮其效果，因此玩者應該在一些敵人會出招的情況才使用閃避，例如自己的攻擊被擋後等。無緣無故地使用閃避只會令自己出現無謂的硬直，非常危險。

**Q3：我在用JACKY時想出「→P>P」來牽制對手，但在輸入指令後卻會自動變成→PP，到怎樣才可以輸入到我想用的招式？**

A3：在輸入指令時，玩者必須養成在兩招獨立的招式之間要按G掣的習慣。只要玩者按了一下G掣，遊戲方面便會知道玩者要終止現在進行中的連攜，之後輸入的指令是屬於另外一招的。因此上述JACKY的「→P>P」連攜在實際輸入指令時應為「→PG>PG」。另一個例子：SARAH的空中COMBO「↗K>P>←K>↑K」，如果玩者在輸入↗K後不按G掣，便會錯誤使出移動技「↗KP」。P之後不按G掣，也會變成另外一招PK！

在自己的招式被擋後……

閃避的成功率會特別高！

**Q4：我見有人在用AKIRA時可以在站立狀態中突然使出白虎雙掌打（↓）←→P，這招不是一定要先蹲下才出到的嗎？**

A4：AKIRA的白虎雙掌打、猛虎硬爬山、LAU的斜上掌和LION的疾步昇穿手等招式，雖然在招表上明確寫著必須在蹲下狀態時才可以使出，但其實只要在站立狀態中迅速輸入↘↘或者↘↓↘（在自己的硬直時間中輸入也沒有問題），便可以省下蹲下的時間，這時再輸入餘下的指令，便可以立即使出上述的

| 招式 | 指令 |
|---|---|
| 站立白虎雙掌打 | ↘↓↘←→P |
| 站立猛虎硬爬山 | ↘↓↘→P |
| 站立斜上掌 | ↘↓↘P |
| 站立疾步昇穿手 | ↘↓↘→P |

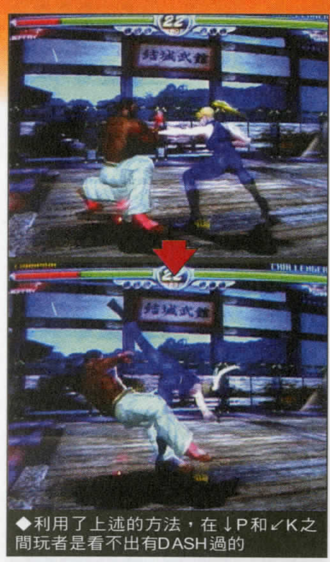


◆AKIRA的猛虎硬爬山擊中敵人後，玩者只要在自己的硬直中輸入↘↓↘←→P，便可以用白虎雙掌打來確定追擊，非常有

招式。

**Q5：我是用SARAH的。我最近發現在蹲下之後，SARAH兩招主力用來浮起敵人的攻擊——↙K和→K都不能使出。到底有甚麼解決的辦法？**

A5：SARAH的↙K在系統上是設定為不能在蹲下時使用的招式，而→K在蹲下後使用則會變成RISING KNEE（(↓)→K）。類似的招式還有許多，例如LION的↘PP、JACKY的↙P等。如果玩者真的想在蹲下後使用這些招式，可以先輸


◆利用了上述的方法，在↓P和↙K之間玩者是看不出有DASH過的

，再輸入該招的指令便可。例如SARAH在↓P之後出↙K的方法便是：↓P>←↔>↙K

**Q6：輸入AKIRA的崩擊雲身雙虎掌和修羅霸王靠華山到底有甚麼秘訣？**

A6：多點練習吧（←認真的）。其實只要玩者輸入指令時沒有任何延誤（中間不需停下來等一等），要出齊三段應該不是問題。記著在第一段未打中敵人前便要輸入第二段的指令，然後在第二段未打中前就要輸入第三段！

## 實戰編

**Q7：在攻略中經常出現「二擇」這個字眼，它的意思是甚麼？**

A7：二擇即是當敵我雙方的硬直時間有出入的時候，首先可以行動的一方能夠用中段技和投技來迫對手作出選擇，一旦對手選擇錯誤，便要中招。例如：

AKIRA的↓P COUNTER HIT了JACKY，這時JACKY中招後的硬直，會比AKIRA出↓P之後的硬直長，因此AKIRA可以比JACKY先行動（這稱為「AKIRA有利」），這時AKIRA可以用投技和中段的馬步衝靠來做二擇，對手如果繼續站立防禦的話就會中投技，如果他想蹲下或出招的話就會被馬步衝靠浮起和食空中COMBO。

VF中的二擇位多不勝數，最常用的包括P命中(NORMAL HIT或COUNTER HIT)、↓P命中


在↓P COUNTER HIT後，是玩者完全有利，可以進行二擇


之後中段可以擊中蹲下和想出招的對手


敵人如果站立不動便會被投

(NORMAL或COUNTER)、所有中段手肘命中(打暈對手或NORMAL或COUNTER)、所有中段腳命中(打暈對手)、擋了對手一些沒有確定反擊技的招式後等等當然，所有角色都有一些固有技在命中後就可以二擇對手，這類攻擊當然會是主力技。而某些角色更有招式是即使被擋也是自己有利！例如VANESSA的←→KP。

**Q8：我平時是玩開2D格鬥的，所以不太明白在3D格鬥中進攻的方法。到底在《VF4》中我應如何展開攻勢？**

A8：用出招快、硬直小、低風險的


一切出招快的攻擊都有潛質成為強力的牽制技

招式去「試探」敵人，待取得了有利位置後便用「大招」（如膝頭等中段技和投技）來進行二擇，如果自己反過來陷入不利狀態，就想辦法避開敵人的二擇。一場《VF4》的戰鬥其實就是由這些連續不斷的「二擇戰」所組成。

常用來試探敵人的招式包括了P（上段）、各種手肘（中段）和↓P（下段）。在它們擊中敵人後，玩者是位於有利狀態，這時便是進攻的機會。而即使這些攻擊被擋，玩者是會陷入不利狀態（P即使被擋後也是五五波），而不會受到反擊。

**Q9：我在被敵人打跌後想起身，但在起身時又立即遭到敵人的攻擊，之後又再次跌低，直至永遠……這算是「屈機」嗎？**

A9：這不是「屈機」，但要回避的而且確是極之困難。因為玩者倒在


在打DOWN對手後，中段回旋腳和下段回旋腳可以成為完全的二擇

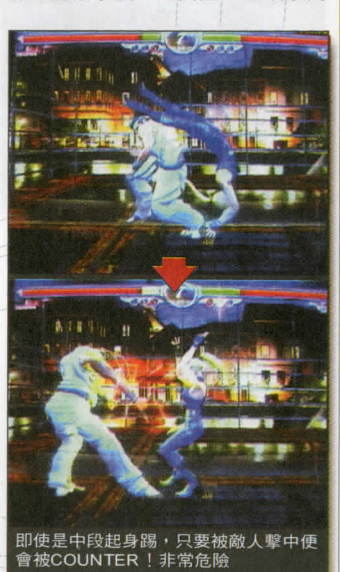
地上時是處於極之不利的狀態，可以做的行動也受到極大的限制。對手只是充份利用你最脆弱的一刻來進行攻擊，這是《VF》中極常用的戰術，筆者稱之為「攻起身」。

**Q10：那麼在起身時如何才能防禦敵人的攻擊？**

在起身時玩者的選擇不外乎以下數個，筆者已將它們的優點和缺點以表的方式列出來，大家可以在先讀了敵人的行動後，選擇出最適合的做法。

**Q11：今集的起身踢好像不太安全，經常會被敵人擊潰，為什麼？**

A11：上集的起身踢在攻擊時是無敵的，因此用起上來十分安全，但在今集起身踢已經沒有了無敵時間，因此如果遭到對手的攻擊，則有可能被擊潰，尤其是一些攻擊判


即使是中段起身踢，只要被敵人擊中便會被COUNTER！非常危險

定存在時間長的招式，例如回旋系的掃腳等，大部份可以成為「起身踢殺手」！

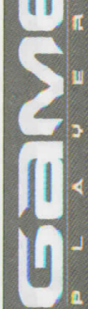
那麼起上踢是不是已經沒有了利用的價值呢，那又未必，因為玩者在起身時可以DELAY出腳，令敵人不容易估計到你出招的時間，減少起身踢被擊潰的機會。不過注意經過DELAY後的起身踢如果被擋，便會受到投技或手肘的反擊！

**Q12：起身踢可以用當身來反擊嗎？**

A13：嚴格來說是可以的，但就只限於直線系和半回旋系的起身踢，這是因為除了AOI之外，所有角色都沒有能夠反擊回旋系攻擊的當身技（即使是AOI，頂多也只能將回

**Q10**

| 玩者的行動 | 能應付之敵方行動 | 不能應付之敵方行動 | 說明 |
|---|---|---|---|
| 起身→站立 | 上、中段打擊技 | 下段打擊技、投技 | 最保守的做法 |
| 起身→蹲下 | 上、下段打擊技、投技 | 中段打擊技、下段投 | 保守做法其二，但要小心被敵人的中段攻擊打暈，因為形勢會變得更為不利 |
| 起身→閃避+解投 | 直線及半回旋攻擊（要避對方向）、投技（估中的話） | 回旋系攻擊 | 敵人的攻擊如果「疊正」在玩者起身的一瞬間，回避也是無效的 |
| 起身→打擊技（如P、→P等） | 投技 | 打擊技 | 專門用來對付投技，但如果敵人出打擊技即會被對手COUNTER，十分危險 |




AKIRA的起身踢全部都可以用當身來反擊


唯獨是AOI可以將敵人的全回旋踢卸開

旋踢「卸」去，而不能直接傷害對手）。另外，使用雙腳一齊攻擊的起身踢（如JACKY&SARAH仰臥、頭向敵人時的最速起身踢），又或者是根本不是出腳的起身攻擊（如JEFFRY的頭鎚），當身也是無效的。

**Q13：受身後如果不出招，敵人的投技是不是一定會命中？**

A13：如果玩者在受身後沒有蹲下又沒有出招，是，投技是會確定命中的。不過如果在受身後出招，敵人的打擊技又會將玩者COUNTER……真麻煩呢！

**Q14：在打擊技命中時發出的閃光是有不同顏色的，他們代表了甚麼？**

A14：白色是NORMAL HIT、黃色是COUNTER HIT、紅色則代表將對手打至暈眩。


黃色是危險的顏色！必須注意

**Q15：如何可以提高投技解拆的成功率？**

A15：要提高投技解拆的成功率，首先要知道敵人在那些時間會使用投技。例如當玩者的攻擊被擋後，又或者是在自己被敵人的招式COUNTER HIT，陷入不利甚至暈眩狀態時，敵人便很有機會使用投技。在這時輸入投技解拆，是基本的防禦手段。

其次，玩者要記熟所有角色最常用和危險的投技之指令，例如AKIRA就是→和↘，而JACKY是←和↘，KAGA則是←和↓，然後在對戰時要有意識解拆它們，否則胡亂輸入解投也不會有效。

另外，玩者最好學會「避+解投」的技巧。所謂避+解投，顧名思義就是在閃避途中輸入解投指令，例如「↑>←P+G」、「↓>↘P+G」等。只要玩解投指令輸入得快，在閃避完成後也不會出現投技失敗的動作，表面上和一般的閃避無疑，但實際上玩者已將直線打擊技和敵人一招投技無效化！可見這是是非常有效的防禦手段。


AKIRA白虎雙掌是投技確定的，所以在這時要立即輸入解投


手肘這類被擋了只是不利的招式，之後只要用避+解投即可回避敵人大部份攻擊

**Q16：敵人的中段投技二擇實在太麻煩了！有沒有一些方法可以將它們兩者都回避？**

A16：要回避中段投技二擇主要有兩個方法，其一是使用上述的「避+解投」，這招在自己不利的時候使用極之有效，但小心敵人可能會改變出招的時機，令你的閃避落空。而且回旋系攻擊也是無法閃避的。


被JEFFRY抽起後，即將面對強力的二擇攻擊！不過LION只要使用↓↙←P這招撥技……


便能同時回避膝頭和投技！

另外一個回避中段投技二擇的方法是使用「撥技」。撥技是一些在出招時有防禦對手打擊技能力的攻擊，例如SARAH的P+K和LION的↓↙←P等，由於這些撥技本身是打擊技屬性，所以敵人的投技也會無效化，達到回避二擇之目的。不過要注意這些撥技不是萬能的，通常防禦到手肘的就不會防禦到膝頭，防禦到上段的就不會防禦到下段，因此在使用前要小心。

## 戰鬥風格編

**Q17：近距離戰和遠距離戰，到底在《VF4》中，哪一種戰法才是正統？**

A17：這個問題並沒有一定的答案，其實只要打得贏對手，哪種攻擊是正統根本不重要。正如日本和韓國在玩《鐵拳》時的風格有所不同一樣。在日本，玩者比較喜歡接近戰，因此在日本接近戰是「正統」。但在韓國，大部份人都是採用「不斷前DASH後DASH找敵人虛位」的遠距離戰，而且在大賽中也證明了這種戰術是成功的。

說回《VF4》，近距離戰和遠距離戰其實都涉及很高深的心理戰。不過由於近距離戰的節奏緊湊，要求玩者有比較快的反應和預先設定好戰術（否則到時根本想不及），有經驗的玩者會較喜歡打近距離戰。《VF4》的初心者最初採用遠距離戰並不是問題，但要提昇自己的實力，最終也要研究近距離戰的戰術，否則難以和其他高手對抗。


《VF4》時代用後DASH屈電腦的傳統，現在仍然影響著香港人……

**Q18：我見有人每一ROUND都只是出P、↓P、→P等小技，我一想用大招攻擊就被對手COUNTER，最後也輸掉了。為什麼這樣單調的打法可以在《VF4》中橫行無忌？大家是不是應該追求華麗點的招式？**

A18：小技牽制是《VF4》的基本戰術。如果敵人多用P、↓P、→P來做牽制，玩者的大招的確沒有太多機會使用。但這並不是沒有方法破解的，因為↓P和→P在擋了之後是對手不利的，玩者不要放過這機會，立即也用↓P和→P來攻擊吧，只要COUNTER了對手玩者便是極之有利，這時再用大招去攻擊才是正確的做法。另外，你也可以用閃避來避開P、↓P和→P，之後也是玩者超級有利的！


過份地使用P和↓P會令對手感到討厭，都是少用為妙！





## 解答你在《VF4》中遇到的疑難

# VIRTUA FIGHTER 4

## 其他問題：

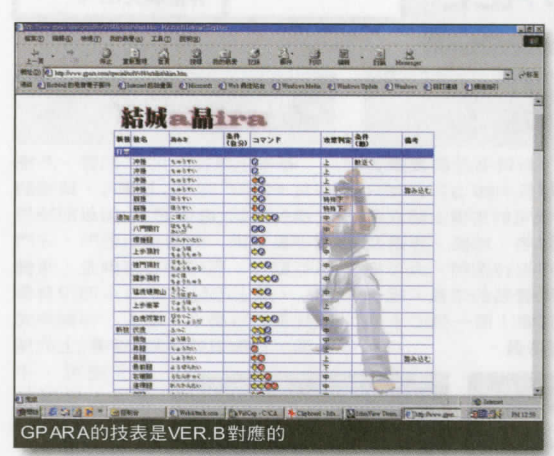
**Q19：在哪裡可以找到《VF4》的全招表：**

A19：在網上看招表是最方便的，不過大部份都是日文。

http://www.gpara.com/special/soft/vf4/command_index.htm

http://www.sega-am2.co.jp/vf4/fighters1.html

另外你也可以購買由日本方面出版的《VF4》攻略本，比較值得推薦的是由SOFTBANK出版《VIRTUA FIGHTER 4 PERFECT GUIDE》，它是現時唯一一本對應了VER.B的攻略本，除了招表之外，它還刊有《VF4》所有招式的圖片，而且當中的參考資料都非常有用，即使不懂日文也OK。




GPARA的技表是VER.B對應的




現時SOFTBANK這本「黑書」可說是《VF4》的聖經

**Q20：在香港有沒有可以插卡的《VF4》，我想用那些特別的ITEM啊！**

A20：從遊戲機中心的負責人所講，其實香港的《VF4》是可以加裝插卡口的，不過問題是沒有VF4的CHARACTER CARD供應，而且最重要是香港沒有辦法可以連上日本的VF.NET，因此不能取得特殊的裝飾用ITEM，也不能改變衣服的顏色。可惜！

**Q21：香港的《VF4》高手集中在甚麼地方？**

A21：基本上每天在太子聯合廣場內的「太子遊戲機」，都會有數名包括筆者在內的超級《VF4》迷「駐紮」，不過通常就要等到↑時以後才會熱鬧起來。另外，旺角的「標準遊戲機」（中旅社附近）、長沙灣「龍威」和沙田新城市廣場的「新機地」都有不少《VF4》高手出沒。

這些日本玩者設計出來的COSTUME，香港玩家只能望門輕嘆




在11月初，有傳聞指SEGA會把大受歡迎的《DOC》及《球會》，這兩個完全不同平台的遊戲合併成街機的新作。我們在上一期「街頭GAME霸王」也有提及，這傢伙將會於11月16日的Private Show中曝光。的確，今次年末Private Show的焦點，都落在這個兩大名作的「孩子」：《WORLD CLUB CHAMPION FOOTBALL》身上！



# 各大「領隊」！準備向機舖進發！
## WORLD CLUB CHAMPION FOOTBALL
～serie A 2001-2002～

| AC | 2002年春<br>SEGA ●SLG<br>價格未定 ●NAOMI<br>非接觸式IC卡 |
|---|---|

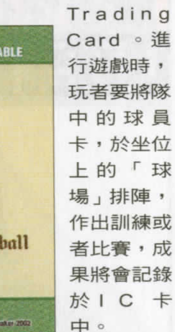
### 玩乜？

簡單點說，就是利用《DOC》的硬件架構去玩《球會》，玩者本身是球會的領隊，在每部終端機上訓練自己的球隊。另外可以與其他終端機的玩者對賽，每台機最多可以8人同時遊戲及4場對戰比賽，而大銀幕會即時播放當時正在進行的比賽。



### 點玩？

與《DOC》一樣，要進行遊戲的玩者，是需要一張作為記錄的IC卡，至於會否有遊戲次數的限制則不明。而此卡本身只是記錄球會及已成長的球員的資料，IC卡是不會提供球員的。那怎樣會得到球員呢？其實購買IC卡時，是直接購入一套「STARTER KIT」的，當中有IC卡及11張印有球員資料的Trading Card。進行遊戲時，玩者要將隊中的球員卡，於坐位上的「球場」排陣，作出訓練或者比賽，成果將會記錄於IC卡中。






### 點組隊？

前文所述，新玩者是需要購買一套有IC卡及球員卡的「STARTER KIT」，利用它便可於主機上建立自己的球會，由隊名、地區、隊徽及球衣款式，都可自行選擇。大可把手上那一班國際著名的球員，組一支屬於香港的球會！而一張IC卡最多可登記16個球員。










### 點操作？

基本上是插入IC卡記錄，及把球員卡排到「球場」上便可，球場的左邊有四個「戰術鈕」，用以即時指示球員戰術，或者指示射門，守門員行動等。而球場右邊則是「後備席」，放上已登錄於IC卡而沒有參與比賽的球員卡。換人，轉變陣式方面，只要直接移動「球場」上的球員卡便可，不過換人只限於放在「後備席」中的球員卡。半場的時候，可以對球員直接鼓勵或責罵。

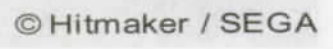


### 點得到球員卡…？

由著名廠商「俾你貼」(Panini)公司製作的球員卡，本身既然是Trading Card，當然可以朋友之間trade啦！遊戲中使用的是專用卡，球員全是2001-2002年度的意大利甲組聯賽球員，當然少不了大家熟悉的球星，如朗拿度、中田英壽、馬甸尼等等「俊男」囉！而擁有serie A全部18隊360名球員肖像權的Panini，會根據他們的個人資料製作專用卡在遊戲中使用。當完了一局後，主機會隨機送出一張球員卡給玩者，因此相信並不會獨立於市面發售。







# 街頭GAME霸王

BY：時雨

BY：ZAC



SEGA將這個世界最「折墮」的兩種玩意——TRADING CARD和街機混合起來，再用足球來做題材吸引玩家……這招真是高明呀……！大家的荷包有難了！

## 《KOF 2001》正式登陸香港！

在上期本欄公佈過的《KOF2001》發表會，由於突然在星期六提早舉行日期至星期一（11月12日），相信不少人都錯過了。不過其實在當日的晚上，《KOF2001》已經開始在香港各地的遊戲機中心出現，速度之快實在令人意外！據知今次《KOF2001》的底板價格約為一萬元，比起《KOF2000》第一批貨的價錢為低，加上《KOF》本身的號召力，大部份遊戲機中心都積極地入貨，現在已是通街通巷都有得玩了。

說回《KOF2001》遊戲本身，玩家們對它的評價是好壞參半。當中最大的批評對象是今集的背景，的確和以往的《KOF》相比，今集的背景明顯是很「單色」，DETAIL也不夠豐富，而人物設計、選人畫面的設計等也不是太過好評。至於玩法方面，主要的變動是STRIKER使用時加多了限制，玩慣了《2000》可以狂放STRIKER的玩者，一下子發現遊戲的節奏慢了很多，沒有以前那麼刺激。

不過與此同時，也有玩者認為《2001》比《2000》好玩。由於STRIKER不再是可靠的防禦手段，因此遊戲本身更講求進攻的技巧，「打龜」的有效程度也降低不少，可以自由選擇用幾多個人出戰也充滿了戰略性（1人+3 STRIKERS出奇地強！），論遊戲性和平衡度，《2001》相信會比《2000》更勝一籌。希望《KOF》的人氣可以繼續下去吧！







## VIRTUAL ON FORCE 香港推出無期！





《VIRTUAL ON FORCE》在日本推出已有兩個月時間，各《VO》一直都在期望可以在香港玩到這遊戲。不過日前筆者再次詢問香港「VO聖地」聯合廣場太子遊戲機的負責人有關他們會不會入貨的問題時，他表示太子購入《VOF》的機會十分渺茫，而主要原因是他們考慮過香港《VO》玩家的人數太少。其實香港長期有玩《VO》的人不出二三十人，單靠這班人的「財力」實在養不起一台二十多萬元的《VOF》，而且《VOF》的佔地太大（四台主機再加一台TERMINAL），成本效益太差，所以沒有機舖老闆會肯入……不過各位又不用太過悲觀，由於《VOF》在日本的反應相當不俗，SEGA是有機會推出VERSUS CITY版的《VOF》的，情況就如《VOOT 5.4》一樣，當時也是《VO》系列熱潮最厲害的時候！如果此事成真，整套《VOF》的價價立即會降低許多，到時大部份機舖都會負擔得起（就如《機動戰士GUNDAM》一樣，HIKARU只是貴NAOMI少許）。想玩《VOF》的朋友，不妨SEND封EMAIL給HITMAKER，叫他們快點推出VERSUS CITY版的《VOF》啦！（←筆者已經做了）

## 《DOC》新料兩則



日前《DOC 2000》的海外版已經抵港，在旺角CYBER CITY有得玩了。說得是海外版，裡面使用的文字當然不是日文而是英文了，這樣一來馬匹的名字頓時順眼了不少……平時在機舖見到的馬名全都是甚麼「エエエエエ」「ロロロロ」「ハーハ」「ッカタィーヤ」等沒有意思的日文，現在不懂日文的朋友終於可以同隻馬改番個靚名了。不過大家要注意日本版《DOC2000》的馬主咭是不能在海外版上使用的，因此海外版對已經在日本版投資了大量時間和金錢的玩家來說就不太吸引了。

第二單有關《DOC》的情報是和續集《DOC II》有關的。在日本方面《DOC II》已經推出，香港方面的玩家一直都想知道到底這邊會不會返貨。近日就有傳言說日本SEGA由於版權問題未解決，因此暫時不會發行海外版本的《DOC II》，而且還警告遊戲機中心，會嚴格控制《DOC II》的發行，一旦發現有機舖違規，便會有方法令整部機停止運作……雖然以上傳言可信性不高，但短期內沒有《DOC II》返貨也是事實，筆者會為大家求證此消息之真確性，請繼續留意本欄的報導。

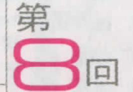






# 天堂路

## 任天堂電視遊戲歷程的再發現



第8回

上一期我們談到，任天堂第一部家用遊戲主機「Color TV Game 6/15」(1977) 系列的推出獲得很大的成功，我們又注意到，這部主機的成功之處在於兩點：(一) 任天堂突破了技術的限制開發了擁有採色畫面的遊戲主機。(二) 成功的銷售策略：為了讓主機面向最大的市場，不惜以低於成本價出售主機。雖然這些技倆對於今天的遊戲界而言已經成為了常規，但在當時而言，卻是難以想像的。

不過，假如我們考慮的是遊戲軟件本身的話，Color TV Game幾乎都是承襲Atari過去的遊戲開發成果，而並沒有什麼創意可言。事實上，當時遊戲界的主角仍然是遊戲歷史本身的創造者Atari，任天堂仍只不過是眾多希望分一杯羹的跟隨者之一。

Color TV Game推出之後，翌年任天堂推出了一部配備了軚盤的賽車遊戲主機「Racing 112」(圖1)，其後的1979年再推出了「撞磚」(圖2)。不過，在我們繼續循這條時間線看任天堂之後的發展之前，其實1977年前後的遊戲業界發生了不少大事，稍作停留看一看這段時期的遊戲業界是值得的。



(圖1) RACING 112 (1978年6月30日／18,000日圓)

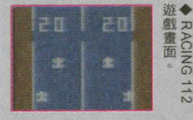
內置112種不同的賽車遊戲，不過雖說是112種遊戲，遊戲本身仍然頗為單調，玩者很快便可能有玩厭的感覺。主機銷量只屬一般，18,000日圓的初期售價經三度減價之後，最終只售5,000日圓。



◆主機的主控制板



◆控制車速的操縱桿



◆RACING 112遊戲畫面。



(圖2) 撞磚 (1979年4月23日／13,500日圓)

正當《Space Invader》以及《撞磚》在街機上大流行之際，任天堂便推出了這款內置了6款撞磚遊戲的主機。



◆ 主控制板



◆ 遊戲畫面

### 第一代遊戲主機霸主ATARI 2600 (1977)

其實在任天堂推出其Color TV Game系列主機的同一年，在地球另一邊的美國，Atari公司已經再走出了電視遊戲史上另一個最關鍵的一步，並推出了其外置卡帶式遊戲主機「Atari 2600」，當時包括Color TV Game在內的所有遊戲主機，其遊戲軟件均內置於硬件之內，對於所有這些玩法類似、甚至可以說千篇一律的遊戲作品，玩家很快便厭倦下來，主機本身最後亦和其他被玩厭了的玩具一樣被掉到一旁。當時Atari的創始人Nolan Bushnell便深信外置軟件才是未來遊戲主機的標準，而為了籌集資金開發他心目中的次世代主機，Bushnell不惜自願以2,800萬美元將Atari出售給當時擁有強大財力、經營電影、音樂等娛樂業務的Times Warner，而Atari的插卡式遊戲主機Atari Video Computer System-CX2600 (簡稱Atari 2600) 亦於1977年在美國推出。

不過，Atari 2600推出初期的銷售成績其實並不理想，主因是主機的售價較高 (當時售價為199.95美元)，而且，所推出的卡帶遊戲均以過去曾經流行過的街機遊戲作品 (例如「Pong」、「撞磚」等) 為主，再沒有具吸引力的新作品出現，幾十萬部Atari 2600主機最終只能積壓在貨廠之內，情況使Atari的母公司Times Warner的領導層大為不滿，Atari的創始人、同時可以說是遊戲主機之父的Bushnell更因此而被迫離開了Atari。







◆ (圖3) ATARI VIDEO COMPUTER SYSTEM - CX 2600 (1977)
中央處理器：8bit Motorola 6507
記憶體：128 Bytes
卡帶容量：最大4KB
處理器時脈：1.19 MHz

### 來自日本的「侵略者」《SPACE INVADERS》

但到了1978年，由日本廠商Taito所製作的街機遊戲《Space Invaders》(圖4) 卻將形勢完全扭轉。《Space Invaders》最初在日本推出時，在日本國內掀起了一遍遊戲熱潮，不論是男女老少都沉醉於這款遊戲之內。雖然Atari方面完全沒有注意到這款遊戲作品背後所隱藏的巨大潛力，只是當時正打算將Atari 2600引入日本（日本的名稱為Cassette TV Game）的Epoch公司看到《Space Invaders》的成功之後，主動要求Atari方面亦開發一款Atari 2600版的《Space Invaders》(圖5)。與此同時，街機遊戲開發商Midway其實已經與Taito達成將《Space Invaders》引入美國的協議，遊戲在美國同樣大受歡迎。

Atari 2600版《Space Invaders》推出之後，積壓在貨廠裡的四十多萬部Atari 2600主機存貨便一掃而空。Atari更需要立即進行大量增產。而另一間美國軟件商Activision推出的作品《Pitfall》更有超過300萬套的銷量，在成功遊戲作品的帶動之下，主機的銷量亦同時激增，最終Atari 2600一共售出約1400萬部，大約相當於當時美國總人口的三成之多，遊戲機市場的規模在一夜之間迅速膨脹起來， 成為超過20億美元的市場。

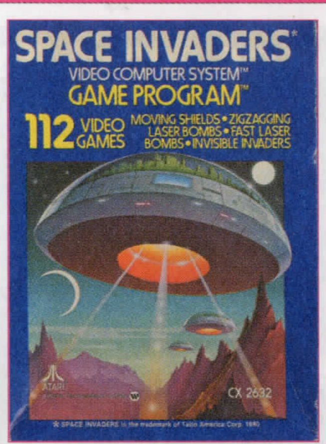




(圖4)《Space Invader》的街機框體及遊戲畫面

雖然Atari的遊戲機王國只是維持了一段很短的時間便迅速瓦解，但山內博對於《Space Invaders》一款遊戲竟然能夠擁有如此驚天動地的力量而感到非常驚訝，他說：「我想，我所追求的就是這種東西了。」

回說日本方面的情況，1979年Epoch將Atari 2600 (日版名稱為「Cassette TV Game」) 引入日本，雖然當時日本同樣完全籠罩在《Space Invaders》的熱潮之下，但這部主機卻未能帶來在美國出現了的強烈反響。







◆ (圖6)Atari 2600所使用的卡帶





◆ (圖6)Atari 2600所使用的卡帶

原因只有一個：昂貴的價格。由於當時美日兩地的整體生活水平仍有一段距離 (註1)，Epoch只是純綷以入口的方式將Atari 2600引入日本，完全沒有考慮到輸入外國主機可能產生的價格問題，自然沒有找出將售價合理化的任何策略。致使日版Atari 2600的售價高達57,300日圓。

### 「1977」

1977年任天堂推出了其第一部遊戲主機；1977年Atari推出了Atari 2600這部第一代遊戲主機霸主；但除此之外，1977年還有一件對於任天堂以至整體遊戲界都有極大影響的事件發生，在這一年，今天任天堂的靈魂人物宮本茂加入了任天堂。(待續)

註1：今天的一美元相當於一百日圓左右，但70年代的一美元相當於高達200~250日圓。

# 自己親手經營的高爾夫球場

Sid Meier's
SIM Golf



有想過自己建設一個高爾夫球場嗎？繼Simcity、模擬主題公園等遊戲後，EA及FIRAXIS攜手再造出一隻另一主題的作品－《Sid Meier's SimGolf》。在本遊戲中，你可以親手創造自己的別墅一格的高爾夫球場，在創造過程中，不論起點、終點、其中的障礙、地型、草質等等，全部都可以一手設計及創造。當然，場地上本身也會有一些原有的設計及本身的地形，至於要否遷就地形來創造則完全由玩家決定。在這一隻試玩版中，玩家可以持有十二萬的資金，當買了地之後，便可以在那塊地上盡情設計。在本遊戲中暫時共有十六塊位於世界不同地方的地皮供玩家選擇，最貴的佛羅理達地皮價值竟高達一百萬！要好好努力才能買得到呢。







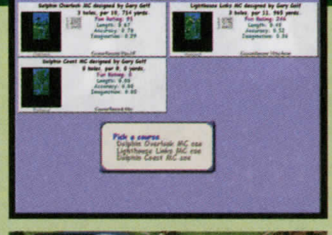






## 除了創造以外...

本遊戲中除了造自己的高爾夫球場之外，玩家還可以親自下場玩。在創造模式中，各個電腦的玩家都會進場試玩各個洞。他們會以距離、準確度及想像力來給各個洞評分，當然，各腦玩家都會有自己的一套評分標準，綜合了各玩家的評分後，電腦便會給這個場一個Fun Point(歡樂指數)。指數愈高的當然會使得更多人入場玩，而至於如何提升Fun Point，則要靠經驗了。當製造好了一個可玩性高的球場後，便可以將球場儲存下來，然後再以遊玩模式進入遊戲，以高爾夫球手的身份一試自己所創造的各個球洞。所以，本遊戲並非只單單是創造的呢。







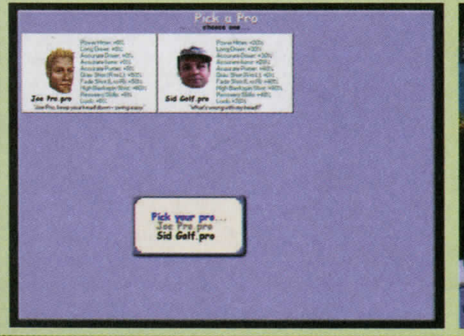






## 親自下場！

當進入了親自下場的模式後，玩家可以從多個預設角色中自由選擇一位來玩。他們的球技各有不同，所以也會在遊戲中影響角色的表現。在遊玩過程中，玩家可以選擇不同的揮桿方法及球桿，就如一般高爾夫球遊戲般精細呢。而玩家也並不是一個人孤作戰，而是和其他玩家對賽中的。究竟你可不可以在眾電腦玩家中勝出呢？













TEXT：小悠

# ALICE SOFT總力集結SLG再度誕生

# 大惡司

SLG/Win95/98/Me/2000/Xp
11 月30 日/8500 日圓/ALICE SOFT/18 禁

ALICE SOFT之所以能成為日本電腦遊戲界最著名的廠商之一，有很大的原因是來自一個大膽而創新的經典SLG作品．《鬼畜王ランス》。其實鬼畜王系列在ALICE SOFT之中已經有一段歷史，在數輯作品之中收錄了不少是在其他同樣來自ALICE SOFT美少女遊戲之中登場的人物，最後的《鬼畜王ランス》可是集推出過的所有人物，是一共收錄高達200人以上的總力作品。作品的質素、人物的設定、SLG戰略和遊戲的耐玩度也是於推出當時非常高LEVEL，加上有之前幾輯作品的參考和經驗，令這個遊戲的完成度十分高。時隔5年，ALICE SOFT正式公佈於11月30日推出另一個集ALICE SOFT製作人員於一身的總力作．《大惡司》。不論是在製作班底和遊戲本身也是相當受注目，日本方面各大的PC遊戲月刊也紛紛以《大惡司》作為封面和專題介紹，這和同樣是在11月30日推出的《Wellcome to Pia Carrot!! 3》有同類競爭之意，相信F&C．FC02改期提早推出也是受到ALICE SOFT的影響呢……兩家也是日本PC遊戲界著名的廠商，在同一時間推出「招牌作品」，實在是很難選擇呢（笑）！

## Character of DAIAKUJI

雖然是ALICE SOFT總力之作，可是在登場人物的數目上沒有《鬼畜王ランス》這麼多，但也是超過100人以上呢！現在便為大家介紹其中的18位登場人物，讓各位對遊戲有多少認識。

## Story of DAIAKUJI

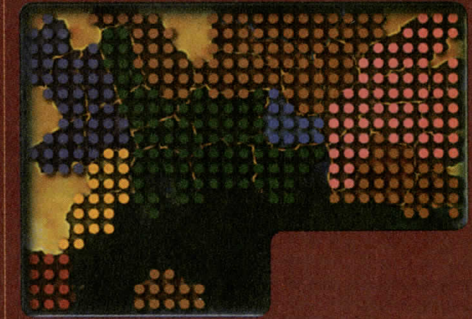
《大惡司》的主角是前若女組的年青頭目．山本惡司，以制壓整個大板為目的而捲入抗爭之中。是個戰鬥、經營、擴張與美少女要素兼備的作品來。故事的舞台是絕對女性主義雲美女性立國，與男性國日本正處於交戰狀態，結果是科技力量勝一籌的雲美成功凱旋。半年後，作為雲美軍俘虜的山本惡司被獲釋回到自己的家鄉大板，可是惡司面對的已經是一個重大危機。原本是若女組下一任繼承人的惡司，被祖父．山本一發的愛人市橋蘭奪權，同時她也是雲美的行政領導人，令若女組落在雲美的控制之中。惡司為了重奪若女組和大板的控制權，決意進行反擊計劃！






## 初期勢力分佈圖

## Charm of DAIAKUJI



遊戲系統可以說是《大惡司》的魅力所在，這也是和一般美少女遊戲完全不同的地方，承繼了《鬼畜王ランス》的高難度戰略和故事分岐，這次的新作也包含了許多特色，的確是充滿了遊戲題材黑道的風格。

## 戰鬥與擴張

與敵人戰鬥是分有移動階段和戰鬥階段兩種，由移動階段之中選擇進攻的地域，再配置出最多6人（包括惡司自己）的隊伍。在部下體力和氣力低下的時候可以放置在後排的地方進行能力值的回復，戰鬥階段只需要移動部下到進攻地點便可以了。戰鬥勝利之後會因應狀況而判定出「勝利」、「壓勝」和「不戰勝」三種，這是會影響到地域支配力的上落。奪取所有各地域設定的地域支配力便可以成為自己的支配地域了，所以戰鬥不一定是奪取地區控制權的唯一方法。除了有雲美、山桃組、若女組等等組織之外，也有大部份地區是屬於獨立勢力，當然地對其他組織宣戰是會遭受反擊，所以在宣戰之前是需要作出準備工夫。例如遊戲前半部份對人才眾多的若女組便不可以單靠力敵了，在漸漸吞併獨立組織後再平均實力才是上策。除了地區上勢力擴張，戰鬥時的戰術也是十分重要的部份來。最大6人的戰鬥隊伍是敵方和我方相同，所以敵人的人數是比我方多的話戰鬥當然會十分不利……而戰鬥勝利後是否捕獲是按敵人的體力而定，9以下便可以捉拿到了。若想增加同伴的話，可以將有「手加減」技能的同伴放在前線，這便可以將敵人體力打剩下1。而戰鬥技能方面是可以和同伴作出「軍事訓練」練習出來，這是令戰鬥十分有利的強化途徑。





## 奉仕青年團

因若女組的管理弱化而令綠ヶ丘變成一個無法無天的地帶，奉仕青年團便是為了維持地區治安而設立的自治組織。團長是青葉曜子，可是實權是由暗中領導組織的山本惡司掌握。原本是一個地方團體，可是在惡司加入之後便成為一個集黑白兩道於一身的組織。

### 山本惡司



前若女組年青頭目，作為組織的下一任當主自少便接受英才教育，是難得一見的逸材。

### 岳畫殺



惡司的祖父一發的女兒，雖然是學生同時也是惡司的叔母。集冷靜與冷徹一身的少女。

### 青葉曜子



奉仕青年團的團長，已婚者可是親夫的下落不明。在惡司加入後使她的身和心也作出了巨大變化……

### 神原夕子



負責惡司性教育系的女性，惡司的所有技能也是在她身上學會的。性格溫柔和善，有如惡司的姐姐一般。

### 山本一發



前若女組組長，現在已是隱居之身。大戰時以零戰將敵方驅逐艦擊沈而被稱為強者。

## 那古教

以一位稱為由女的教祖為中心的宗教團體，正式名稱是觀世那古真燈教。因由女之血能完全治療不治之症，不少的信者也是因為這個神秘魅力而入教。團體成立是近來的事情，戰後在雲美的領導下成為合法組織之新興宗教。

### 由女



那古教之教祖，可是她的實名和經歷等等一切也是個謎。是一個擁有神秘力量的少女……

### 土岐遙



在那古教之中能昇格成為聖女（幹部）的第一劍士，為了由女是可以把自己的生命奉獻出來。

## 市議會

代表國家管理大板的組織，在雲美的指導之下由前市長的前妻．中山明里接任現在市長之位。但是明里本人是不擅於政務，所有的事務也是由部下代行。也因為這樣令四處賄賂橫行，腐敗之風不絕。

### 森薰



治安課課長，隱藏了個人的野心，更揚言要下一任市長之位是她現在狙擊的目標來。

### 山澤麻美



市議會所屬的護衛，執行職務是不需要任何器械的格鬥技高手。是少數希望復甦日本的女性。

## 其他

### 真田電波



前動物園職員，戰時期間大力反對毒害動物而帶走熊貓進入森林，逃避人類之間的戰爭。

### 乃木喜久子



A級戰犯前陸軍大將．乃木重彥的女兒。著重傳統禮儀，嚴肅而堅強的大和美女，對惡司抱有仰慕之情。

### BLUETYPE



能夠在被放射能污染的地區生存，而得到超能力的新人類。是科學和戰爭之下的犧牲品，全員也是女性。

## 若女組

支配大板西部一半以上地區的組織，山本百發和一發也是歷代的組織的頭目，在他們支配下的地域也能夠維持秩序。可是在戰爭開始之後現任頭目一發下落不明，在雲美的策劃成功由市橋蘭奪取組織的實權。組織現已漸漸變質了……

### 市橋蘭



現任若女組頭目，前組織頭目一發的愛人，現在與重返大板的山本惡司對立，組織也進入崩潰狀態。

### 達谷晴子



已婚者可是現在分居中，原因和惡司好像有什麼關係，所以她對惡司抱有恨意……

## 雲美軍

實行女性至上主義而科學力優秀的新興國家，約50年前由美國加州的知事作出獨立宣言而建國。建國之後半個世紀已經支配了世界一半的地方，現在於男性國家日本進行女性至上主義改革中。

### 絲妮露．法蘭



大板地區的年輕精英指揮官，可憐的容貌背後是個自尊心十分強的女性。

### 普妮絲蘭．韋多露



戰時取得皇牌稱號的戰鬥機駕駛員，於魯遜島之中和惡司接觸過。

## PM

正式名稱為桃山組，通稱為PINK MANDY，所以有略寫的話便是PM了。支配了大板的東部一半的地方，與若女組有競爭關係的巨大組織。由5歲的當主桃山莉達和支持著她的支倉家合力之下，支配的地區也維持了完善的秩序。

### 桃山莉達



雖然只有5歲，可是擁有想像以上優秀的統率能力。現任桃山組當主，可是她是一位十分任性的小女孩來耶。

### 支倉安娜



桃山家旗下支倉家的下一任當主，性格是個爽快與暴燥的女性，做事十分急進的類型。







# Empire Earth

# 由過去打到未來

不知道各位是不是即時戰略遊戲的發燒友呢？《Warcraft》、《Age Of Empires》、《Starcraft》等等作品名字可不會令大家陌生吧。本作是由《Age Of Empires》的首席遊戲設計師Rick Goodman來監修的，所以大家可能會覺得這遊戲和那些一般的即時戰略差不多。但是本遊戲卻有著很多的優勝的地方，至少在這些作品中，都是以限定的時空背景來製作，但是在本遊戲《Empire Earth》中，遊戲的時空可說是遊戲界中史無前例的壯大 - 超過五十萬年！究竟這是一隻怎樣的遊戲，現在就讓我給大家介紹一下吧。





## 遊戲世界之大

本遊戲的場景跨越超過五十萬年歷史的遊戲舞台，由發現使用火種開始至到利用雷射技術,甚至更遠。總共有十四個不同的時域可供遊戲，包括了整個人類的歷史。可想而知，遊戲中的戰略性的變數是如何的大。

在各個文明的總數算來，遊戲中可以創造的兵種超過二百種。遊戲中括了海、陸及空中的戰事。除了一般的軍隊外，更可以建造不同的戰船甚至空中要塞來幫助戰鬥。在未來的戰事中，可以使用先進的機械人，甚至反地心吸力部隊等秘密武器。











# 戰鬥策略方面

一如過往歷史性的策略遊戲一樣，可以利用投石器、木槍及攻城塔來將敵城毀去。本遊戲中增設了士氣的設定，增強士兵的士氣可以有效地增加他們的攻防能力。在有歷史的版圖或者戰事中，遊戲中也囊括了各個時代的英雄人物例如威廉及拿破崙，如果座擁他們的話，更可大大提升軍隊的能力。玩者更可以透過增強他們的力量或增添設備來自由調節軍隊的強弱。

在正常模式中，玩家可以專心建造出多重戰略性的王國；而在對戰模式中則要快速作出致勝的動作。例如如果有先知的話，可令對手的王國中出現各種天災如龍捲風、地震及瘟疫等。這些是非實際戰上可以製作出來的破壞。

而各軍團也可以建起超過二十種各項建築物，研究逾百過種的技術來增強戰略。而一些輔助性的非戰略建築如廟宇、大學和其他建築物能夠提供比城牆更多的防禦力或者其他的能力。

遊戲中容許多種勝出方法，包括軍事侵略或是建築奇跡等。而遊戲中有六種奇跡，每種各有自己的特殊能力。遊戲中共設有五項不同的資源，讓玩家有效地、有策略性地利用它們來令自己致勝。





# 特別的系統

玩者自己可以在遊戲中，藉著調校近百項屬性來自創出自己的一項文明，或是在二十一種預設的文明挑選其中一個來遊戲。遊戲中細緻地設定了各種軍隊，他們各有著其優點及弱點。遊戲中也很著重軍隊間的相互剋制，所以戰略部置非常重要。

在單人遊戲中有軍團模式，其中能夠讓玩家親身經歷一個文明是如何發揚開去的。對於一些新玩的玩家來說，即時戰略遊戲可能會令他們非常難上手，但本遊戲中亦設有訓練的版圖來讓玩家學習遊戲的基本玩法。，讓他們可以儘快享受遊戲的樂趣。

對於老手來說，本遊戲也有大量不同的隨機生成地圖，讓玩家百玩不厭。而且，電腦的AI也大幅的增強了。和狡猾的電腦AI對戰，或是和他們聯軍，互相配合攻擊，適隨尊意。玩家也能利用遊戲中的Editor，自己創造不同的地圖、場景、軍團甚至過場動畫，創造一個別出心裁的軍團模式給朋友試玩吧。















# PIKMIN

GC
發售中〔2001年10月26日〕
NINTENDO ● ACT
6800日圓 ● 8cm光碟
19 BLOCK

任天堂爲旗下全新主機GAMECUBE推出的第三個遊戲--『PIKMIN』；挾著「宮本茂」新作的頭銜，令不少人都這個作品另眼相看。不過，「名牌效應」只屬短暫，要做到叫好叫座，遊戲本身是否「好玩」才是眞正關鍵。完成這遊戲後，筆者綜合了幾項個人對『PIKMIN』遊戲的看法，希望藉著「EDITORS' CHOICE」這個專欄同大家分享、交流一下。

## 故事角色、可堪一絕


◆遊戲主角ORIMA


◆長得就如一根人蔘般PIKMIN！

在故事和角色設計兩方面，『PIKMIN』都可算是做得十分出色。背景講述主角意外流落不知名的惑星，由於大氣中含有有毒物質，要活命的話，就必須在生命維持裝置電池用完之前、尋回散落惑星各處的太空船部件。合情合理、清晰明確，與主遊戲內容配合得天衣無縫。

至於角色設計方面，更是本作內其中一個最討好的地方。主角ORIMA〔オリマー〕固然趣緻可愛，但要數到最出色的，卻非「遊戲配角」PIKMIN莫屬喇！據了解，PIKMIN的設計概念是來自漢藥中的人蔘；負責人物設計的工作人員利用了這個極富心思的概念，配合匠心獨運的筆法，輕輕幾筆，就設計出三種看來同出一系、但又各具特色的趣怪生物。加上其他飾演歹角的外星動物；作為一個出色遊戲的基本條件，『PIKMIN』大概已經具備了。

## 操作簡單、遊戲性強



◆通過簡單的操作，便可以命PIKMIN執行各種任務。

跟一般動作遊戲比較，『PIKMIN』在操作方面可算是非常簡單。在操作系統上，本作秉承任天堂一貫簡單、實際的風格；在遊戲中，玩者控制的就只有主角ORIMA，但通過牠的行動或動作，卻可以牽動身旁眾多的PIKMIN，從而為玩者完成各類型的工作。講到主角的動作，其實亦不外乎拋擲、召集和分散PIKMIN等幾種；所以，本作所要求的並非甚麼出色、敏捷的操作技巧，而是希望玩者運用自己的腦筋，想出最快捷方便的生產方式、搬運路線等等，並以最佳成績完成遊戲。



◆召集PIKMIN，絕對遊戲內不可或缺的動作。

## 敵人種類、略嫌太少



◆甲蟲絕對是本作內最常見的敵人之一。



◆另一熱門敵人--各式青蛙。

整體來說，『PIKMIN』絕對是個出色的作品，但並不代表它已經達致完美；據筆者個人意見，『PIKMIN』遊戲仍有下列多處值得改善的地方。首先在敵人種類方面，筆者個人認為似乎有增加的必要。在遊戲內五個地點出現過的敵人，除了幾個BOSS級敵人以外，似乎俾人有點千篇一律的感覺；尤其是部份如甲蟲、青蛙之類的「嘍囉級」敵人，雖然部份在外貌上似乎有少許分別，但攻擊方式卻是跟同類型的一模一樣。當然，我們很難要求開發人員細緻到連普通敵人都做到「別樹一幟」，但對於作為消費者的遊戲用家來說，當然希望在遊戲內能夠與更多不同種類的敵人交手啦！

另一項值得增加的就是「CHALLENGE MODE」的內容；個人認為光是讓玩者增產PIKMIN未免是「寡」了一點，如果能夠增加如「鬥快以最短時間完成某一種任務」等小遊戲，相信會令本作更趨完整。

## 動作更多、趣味更高

上面筆者曾經大讚本作的操作系統，但這部份其實仍有值得改善的地方。例如在走經地圖上部份轉角位時，原來跟著主角的PIKMIN很多時會被「困死」在那裏，玩者很多時要走到牠面前、甚至重新召喚牠，那PIKMIN才懂得重新投入大隊；而這情況在帶同眾多PIKMIN時尤為嚴重。對筆者來說，這絕對是『PIKMIN』遊戲在操作系統上之一大瑕疵。

另外，如果能夠為PIKMIN設計更多不同類型的工作，遊戲的整體趣味和可玩性相信會更高，而『PIKMIN』遊戲亦將取得比目前更理想的成績。

曾奪得第25屆「Hiripro Talent Scout Caravan」審查員特別獎的綾瀨春香，不單成為TBS電視台節目「田庄內閣」的特約演員，而且剛剛在11月1日推出了綾瀨春香自己的第一本個人寫真集——《Birth》。今次寫真集於充滿夏日風情的沖繩，除了可以看到綾瀨春香的可愛面孔之外，當然不乏一些身上比堅尼的照片。

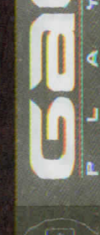


# 綾瀨春香
## Ayase Haruka

**PROFILE**

本名：綾瀨はるか/Ayase Haruka
出生日期：1985年3月24日
年齡：16歲
出身地：廣島縣
星座：白羊座
身高：158cm
三圍：B 86.5/W 62/H 92
興趣：Karaoke





# LETTERS




大家好！這個「LETTERS」是GPS的信箱，是歡迎各位讀者來信發問有關PS、PS2或DC遊戲的遊戲難題，除了家用機遊戲之外也是歡迎來信分享打街機的心得，讀者們的也是可以題問遊戲以外的一些問題，希望各位可愛的讀者積極地多點兒來信給我們吧！此外，各位有問題將會由我們眾編輯盡量去為大家解答。請各位讀者多多指教呢！我們的地址是香港皇后大道東248號萬誠保險中心40樓，來信之中是有什麼特別的問題，是需要特定我們當中某一位編輯去回答的，在問題之中提出的話我們會將件轉交給他的回應。好了，現在便來解答今期的來信吧。

## 上來GPM踢館？！

To：GPM編輯部

你好！小弟首次來信，敬請勿投。

1）《真・三國無雙》的全人物秘技是？

2）GBA《Monster Guardian》中，我打到第十一關入唔到去，淨係見到主角話「レオは立ち止まり,考えた。クリムト老人が言った,傳說の魔獸無しで,戰える だろうがと？そう考え,レオはその場を立ち去った。」是什麼意思？

3）可否給小弟一份FF5及FF6的攻略？

4）小寶寶的卡很有趣，請繼續！！

5）編輯部之中有誰玩MAGIC，是否歡迎小弟上來「踢館」？

6）《FFX》中的避雷遊戲好難玩，有無心得？

7）PS《惡魔城-月下之夜想曲》最多去到幾多%？（我玩到199.5%）

送上一張卡

GPM編輯部　18
神器
T：獲得3點生命
目標對手獲得3點生命：重置
「有佢響度，一世無死」-Elemental
祝　超超超…（n個）超好生意
Elemental謹上

To：Elemental

首先當然是要多謝你的第一次來信呢！我們是會盡力回應的，此外送給我們的卡嘛~實在的說，GPM編輯部是沒有這麼的好地方，你說18分的神器只是單單為了得到生命又怎麼落DECK？（笑）言歸正傳，現在便來回應你的問題吧！

1）請留意我們GPM連載攻略內容的後半部份。

2）尼奧停下來想。古利姆老人所說的話「沒有傳說之魔獸，也得戰鬥吧？」之後尼奧便離開了。

3）實在十分可惜，FF5和FF6的攻略我們編輯部本身也沒有呢，所以實在找不到給你耶。

4）小寶寶是一個Magic的玩家來呢，可是近來卻迷上了某少女組合而不能自拔，對於近來的Magic也許已經忘情了吧（笑）。

5）GPM編輯部之中正式會玩Magic的人有三位，一位是你剛才說的小寶寶さん，另外兩位便是悠ちゃん和時雨樣。挑戰方面便多多見諒了，一來是我們的技術已經不復當年，二來也不太方便呢~工作繁多哦。

6）若果是希望拿ITEM的話便得乖乖的站在一點上等，在畫面閃的一剎那才按鈕迴避，若是按定先來AUTO迴避的話是不可能迴避耶，知道嗎？

7）204~206%左右便是PS版極限了。

From：編輯部

## 副刊強化計劃進行中……

To：GPM編輯部

我是GPM的長期讀者，對GPM近來的副刊改革是有多少意見的呢。

1）除了日本和本地音樂的情報外，還會追加日本漫畫的專欄？

2）會不會有精品專欄介紹日本動漫畫遊戲的精品？

3）還會不會介紹像「天使之系譜」的Fantasy RPG傳說分析？

4）我的字值多少分？

From：奈留

To：奈留

多謝妳留意到我們在努力改革呢！在副刊方面我們是作出了不少的變動，遊戲以外的資訊會續漸增加，希望大家會喜歡改革後的GPM吧~

1）會的，除了日本漫畫之外我們還會搜羅本地漫畫情報給讀者參考。

2）除了漫畫專欄之外當然是不少得精品的份兒，專欄會介紹日本方面剛推出的人氣精品，也會推介大家去一些熱門地方找尋心愛精品，敬請期待。

3）這個是會給編輯們參考，作出準備的呢。

4）80分，不錯的少女字。

From：編輯部



此處是提供近日熱門遊戲秘技的地方，使各位能夠輕鬆過關、找尋隱藏物品或是發掘其他特別的東西，提昇遊戲的耐玩度。大家趕快來查看有沒有你正在玩的遊戲吧！

By 小悠

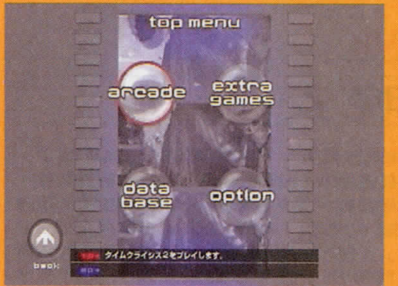


# MIRROR MODE 出現條件

## TIME CRSIS II

PS2/NAMCO/STG/10 月 4 日發售 /6800 日圓 /GUNCON 單體 3480 日圓




《TIME CHSIS II》這個遊戲之中是有許多遊戲模式是可以進行，例如和上集主角在限定時間之內對決等等也在攻略之中進行過介紹了。可是在遊戲之中還有一些模式是比較難的呢！今次為大家介紹的MIRROR MODE便是了。這個遊戲模式的出現條件是玩者在沒有CONTINUE的情況之下完成ARCADE MODE中的STORY MODE，達成之後和選擇子彈的情況同樣畫面之中的可以選擇MIRROR MODE。




### 以不CONTINUE 完成遊戲為目標！

而MIRROR MODE是所有STAGE中景物，和人物出現的地方也會完全是與鏡面反倒的樣子來。已經習慣了各個STAGE環境的朋友，可以利用這個遊戲模式來創造新鮮感啊！可是由於這個模式的出現條件也頗高難度的關係，所以玩者是可以在OPTION之中先調整遊戲難度才進行挑戰。當然，最有效的方法是和其他秘技一拼使用來方便玩者，自動上彈或是無限特殊彈數，使用wide彈也是可以令玩者更加容易在沒有CONTINUE的情況下完成遊戲。










# 隱藏人物與 2P 專用色出現方法

## 日本相撲協會公認 日本大相撲 格鬥篇

PS/KONAMI/FTG/11 月 15 日發售 /6800 日圓

KOANMI推出的熱門遊戲的確是多不勝數，足球的WINNING ELEVEN系列、音樂的beatmania系列、CARDGAME的遊戲王系列等等也是為人熟悉的作品。可是KONAMI也有推出不少令人感到意外的傳統遊戲，好像今次介紹給大家的秘技作品便是了。這個得到日本相撲協會公認，以日本國技相撲作為題材的格鬥作品，每一位登場的相撲手也是實名，而且級數和戰跡也是被認可呢！可是在本地認識這個作品的朋友不太多了，但也不妨把這個遊戲的秘技介紹給大家參考參考。

### 使用千代之富士

挑戰100位力士直至敗北為止的「申し合い稽古」MODE，在這個遊戲模式之中玩者能夠直正完成，打倒100位力士的話便可以使用傳說中的力士千代之富士。千代之富士是在早期興起相撲界的著名橫綱級相撲手來，身型雖然是比較起一般力士為小，可是技巧和力量也十分優秀。筆者在這裡告訴大家一些打倒100位力士的心得吧！玩者使用武藏丸的話，單單使用一招「突っ張」便可以擊倒70位左右的力士了（笑）。

### 2P 專用色使用方法

實際上只能夠在對戰時才可以使用的2P專用色，原來是方法可以在平時使用呢！而且方法是出奇地容易。玩者只需要在選擇角色出戰時按著START掣來選便可以出現2P專用色了。





TEXT：時雨

近期日本的流行榜有一個很明顯的趨勢，那就是頭三位的銷量幾乎已經等於餘下97位的總和！這表示日本人喜歡一窩蜂去買同一張唱片，總之就是「人有我有」。這種不健康的現象是不是代表他們的口味已經失去了以前的多樣化？實在是令人擔心。

## DISC REVIEW



### 晚安

AIKO已經有半年時間沒有推出過新作了，而在這段停止活動的期間過後推出這首新作，是她比較少見的慢板抒情作品。在聽了這首歌後，才知道「晚安」這個歌名原來是指「分手」，據AIKO本人所說，戀人們在夜晚說再見的時候，通常都會說「晚安」而不是「BYEBYE」吧（←日本人的想法？），所以在分手的時候說「晚安」，雙方都會比較好過點……AIKO獨自的世界觀，在這首歌當中仍然健在，喜歡她的朋友不要錯過了！

aiko
21/11
PONY CANYON . 1260日圓 . <PCCA-01526>




### MISIA REMIX 2002 WORLD PEACE

MISIA的《MISIA REMIX 2000》是史上唯一一張銷量突破100萬張的REMIX大碟，而這個REMIX系列的第二彈也即將推出。今次這張新REMIX碟所收錄的唱曲主要是來自上一張大碟《MARVELOUS》，而負責REMIX的包括了日本國內和海外知名的DJ和MIXER，好像大澤伸一和DJ：Erick Morillo等。能夠如此將世界最新的CLUB SOUND完全網羅，MISIA的江湖地位可見一斑。

MISIA
21/11
RTHYMEDIA . 3150日圓 . <BVCS-28007~8>

## PICK UP NEWS

# MR.CHILDREN LIVE DVD、新SINGLE正月同日推出

剛剛在今個月推出過新SINGLE《youthful days》的MR.CHILDREN，想不到這麼快又會有新碟推出。這張新SINGLE歌名為《喜歡你》，現預定將在新年——2002年1月1日發售。而和這SINGLE同日發售的還有他們的演唱會DVD《CONCERT TOUR SAURUS 2001》，這顧名思義是他們在今年7月至9月期間舉行之「POP SAURUS」巡迴演唱會的映像全集，收錄的地點為千葉MARINE STADIUM。由於它的內容長達150分鐘，所以會以雙DVD的形式發售。由《花》至《溫柔之歌》共23首名曲，將陪伴各位MR.CHILDREN FANS一同過新年！



### Oricon SINGLE BEST TOP10 12/11

| 本周排名 | 上周排名 | Title | 歌手 | 本周銷量 | 累積銷量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | - | Mr. Moonlight~愛之BIGBAND~ | MORNING娘 | 308940 | 308940 |
| 2 | 1 | 白色的戀人們 | 桑田佳祐 | 231080 | 751120 |
| 3 | 2 | 春夏秋冬 | Steady&Co. | 78050 | 203240 |
| 4 | - | DR/Only One Song | TOKIO | 60120 | 60120 |
| 5 | 6 | One | RIPSLYME | 59070 | 202180 |
| 6 | 3 | You Go Your Way | CHEMISTRY | 52610 | 456190 |
| 7 | 4 | VOICE | PORNO GRAFFITTI | 47750 | 275550 |
| 8 | 5 | evergreen | hyde | 37250 | 296120 |
| 9 | - | 在這個藍色藍色的地球上 | 上原安住 | 33810 | 33810 |
| 10 | 8 | secret base~你給我的禮物~ | ZONE | 30020 | 588480 |

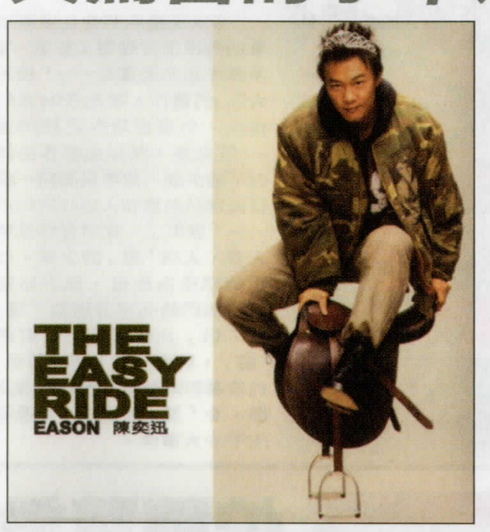
### Oricon ALBUM BEST TOP10 12/11

| 本周排名 | 上周排名 | Title | 歌手 | 本周銷量 | 累積銷量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | - | Candlize | 矢井田瞳 | 401090 | 401090 |
| 2 | 1 | GREATEST HITS CHAPTER ONE | BACK STREET BOYS | 148210 | 459530 |
| 3 | 2 | FOUR LOVERS「冷靜和熱情之間主題曲集」 | ENYA | 94580 | 184760 |
| 4 | - | BRITNEY | BRITNEY SPEARS | 66860 | 66860 |
| 5 | 10 | INVINCIBLE | MICHEAL JACKSON | 53740 | 79800 |
| 6 | 3 | WOMAN 2 | Various Artists | 35530 | 408740 |
| 7 | - | Burning Hammer | SEX MACHINEGUNS | 32320 | 32320 |
| 8 | 8 | MESSAGE | MONGOL800 | 27600 | 218320 |
| 9 | 5 | World Hits!? of Southern All Stars | 關口和之&砂山ALL STARS | 25980 | 69620 |
| 10 | - | EXPLORING OF THE SPACE | SHAKA LABBITS | 20050 | 20050 |

歌手：陳奕迅 ■ 碟名：THE EASY RIDE

# 陳奕迅
## 欠驚喜的水準之作

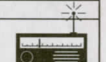
評分：70 分




貌不驚人的陳奕迅，出道至今的日子並不算淺，不過他的歌唱實力亦同樣深厚，是少數不以樣貌而以實力立足樂壇的男歌手。為了要配合他即將在本年十一月舉行的個人演唱會，剛剛推出的個人廣東大碟《THE EASY RIDE》相信是演唱會前的最後作品。如果有留意填詞人的讀者，相信亦會發現整張專輯的歌詞，全也是王偉文一手包辦，說此張唱片是EASON和王偉文的產品也不為過。

先說全碟的風格大多數是一些中慢板的情歌，歌曲的質數水準平均，但欠缺驚喜感。主打曲有早前電台熱播歌曲《衝口而出》，旋律平平但勝在節奏分明，EASON的演繹亦非常精彩和深刻。另一首美容廣告歌《大開眼戒》正在電台熱播中，旋律動聽優美，一貫EASON醉人情歌的風格。至於早前他與TWINS的蔡卓研所主演的《常在我心》，其主題曲亦收錄在此大碟之中。至於筆者覺得《人工智能》成績不俗，雖然旋律並不突出，節奏亦屬一般，不過編曲EDWARD CHAN於BACKGROUND音樂下了不少工夫，EASON的演繹方法亦甚有趣，雖不及當年的《第五個現代化》搶眼，但亦有另一番的感覺。

推介作品：衝口而出、大開眼戒、活著多好



歌手：謝霆鋒 ■ 碟名：世紀預言

# 謝霆鋒
## 雷聲大雨點小之作

評分：60 分



《世紀預言》是謝霆鋒的第三張個人國語大碟，看其製作班底已經令人產生購買的衝動，包括了香港的林夕、馮德倫，台灣的音樂人陳珊妮，還有霆鋒的日本好友LUNA SEA，再加上是由他親自監製，令人增添不少的信心。可是出來的效果有點失望，可能是希望越大失望越大的感覺。全城熱播主打曲《香水》，反而不及他好朋友馮德倫作曲作詞的《Without Me》，旋律優美動聽，歌詞描述友情十分有意思。另外，《不耐煩》的詞亦十分出色，與霆鋒的我行我素形象十分相襯。至於其他的作品較為沉悶，即使聽過亦沒有什麼特別印像，水準平平。

推介作品：香水、不耐煩、Without Me

歌手：張惠妹 ■ 碟名：真實

# 張惠妹
## 新公司的首張大碟

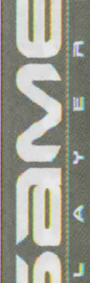
評分：75 分



台灣的天后女歌手張惠妹，加盟了華納唱片公司的首張大碟《真實》，終於在萬眾期待的情況下推出。唱片公司為阿妹的新碟可說做足功夫，首先為配合主打曲《感應》的宣傳，於是專誠與阿妹到西班牙拍MTV，而且為了測試阿妹首張CD的反應，更把新曲《了不起》、《女人說》和《記得》放在網上供網友試聽，結果24小時內已經有有超過二十萬人試聽。整張大碟快、中和慢也有，尤其是快歌中《了不起》、《A級娛樂》和《瞬間》都屬佳品，主打曲《感應》旋律出色而容易上口，有著流行曲成功的條件，相信定能流行起來。整張唱片的水準不俗，可惜與之前的作品仍有不足之處，相信阿妹與唱片公司合作方面仍要慢慢熟習。

推介作品：感應、了不起、A級娛樂、瞬間







# 新書介紹

TEXT：MARKS

## 偵探學園Q

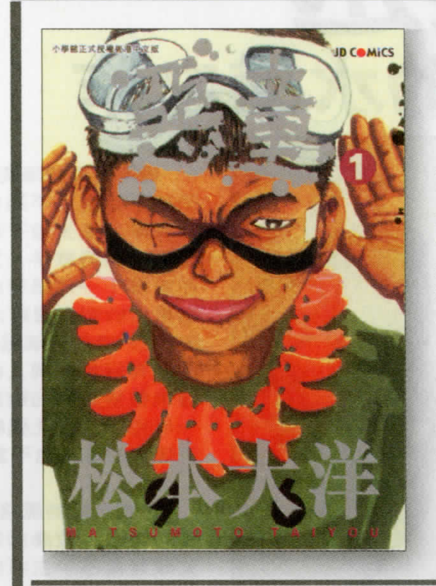



超人氣勁作《金田一少年之事件簿》，在不久之前的完結，很多FANS都感到十分可惜。那充滿伏線的結局，使人不由得會猜想《金田一》會否再推出一個新的系列……終於佐藤文也老師和天樹征丸老師為廣大的《金田一》FANS帶來了新的推理衝擊……這個新作品的名字就是《偵探學園Q》！由於《金田一》連載已久，作者也希望可以在新作中為讀者帶來新鮮感！在《偵探學園Q》中，不會像《金田一》般只有金田一獨個兒去破案，而是會由一班各有所長的年輕人共同合作！除了主角小Q擁有超人的推理力外，他的其他拍擋中，還有擁有瞬間記憶能力的美南惠、擁有超級視力的遠山金太郎…。今次會另外推出初回而當中會送出DDS(Dan Detective School)成員的徽章，金田一迷真是不容錯過了。


主角一小Q


DDS成員的徽章

## 惡童




今次玉皇朝將會在這兩個星期內推出曾繪畫《童夢》等多套作品的漫畫家——「松本大洋」的舊作，雖然是94年的作品，但直至現在已經印過20版之多，所以這套作品絕對不能少覷。故事是圍繞一個保留傳統義氣和人情味的城市——「寶町」，當中有兩個無人管，人稱「貓」的少年，以這個城市為地盤，無忌地縱橫。他們的名字分別為「黑」和「白」比誰都熟悉寶町的「貓」，將會夾在「寶町開發」的波瀾和漸漸城市變得頹廢之間，令「黑」和「白」身邊發生不少大事件。

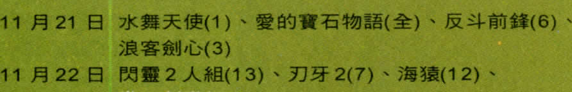
## 煌羅萬象




文化傳信將會推出介符少女、少年作畫風格的克・亞樹最新作品——《煌羅萬象》。這作品是圍繞一種操控大自然力量的能力——「煌羅」。故事講述主角——汐見愛在某天的驗血時發現自己擁有「煌羅」的力量，被送往國立自然力量研修學院中就讀，而遇上了青梅竹馬的女主角，後來更成為主角的女朋友，但好境不常，之後另一個女朋友的出現，令關係變得複雜。汐見愛的能力雖然未能控制，但每每在危機情況下才能使用，而主角會遇上什麼危機就要讀者自行尋找了。



## 漫畫出書表



| 日期 | 書目 |
|---|---|
| 11月21日 | 水舞天使(1)、愛的寶石物語(全)、反斗前鋒(6)、浪客劍心(3) |
| 11月22日 | 閃靈2人組(13)、刃牙2(7)、海猿(12)、拳王創世紀(4) |
| 11月23日 | 14歲(15)、快樂人生(3)、瀛男(6) |
| 11月26日 | 男組(7) |
| 11月27日 | 烈火之燄(30)、高達0079(7)、惡童(1) |
| 11月28日 | 低能量發明狂(18)、浪客劍心(4) |
| 11月29日 | 急凍媽媽(3)、煌羅萬眾(1) |
| 11月30日 | 千爺(3~完~)、女子宿舍風流貓(4)、戀戀橫濱(6)、稻作(1)、朱古力(5)、足球小將文庫版(10)、山T女福星(5) |
| 12月1日 | 史上最不幸的大佬三郎(1) |
| 12月2日 | 鐵拳浪子(3) |
| 12月4日 | 刃牙(32)、漂流艦隊(5)、浪客劍心(5) |
| 12月5日 | 反斗前鋒(7)、花花公主(13) |












# "新"鐵甲萬能俠同佢背後的女人

OVA「帝皇萬能俠」中，細心留意的話會發現當中的鐵甲萬能俠，是經過重新設定的。有見及此，「超合金魂」將會推出OVA版設定的鐵甲萬能俠！另外還會介紹其最新作，鐵甲萬能俠背後的女人：愛美神！

## "新"鐵甲萬能俠



◆頭部的解釋與TV版不同，OVA版視下半部為「面罩」，新頭部的設計也突出了這一點。

基本上這一次萬能俠是以初版（TV版）的「超合金魂」為基礎，換上了新設定的部分而成。主要修改的地方是身體及頭，相比之下OVA版的身體較長，頭部亦比較大型。身體部分加入了初版沒有的關節，令胸部可以前後拗動，做出「高熱火焰」的姿勢更具效果。

◆除了直線設計的放熱版，還附有初期設定中的曲線型。

**超合金魂 鐵甲萬能俠**
預定12月推出
預價4800日圓



◆腳板也改了OVA版的6個噴口，連螺絲位也遮蓋

## 愛美神

「超合金魂」一系列中，從未推出過的女性型機械，第一彈正是跟鐵甲萬能俠「出生入死」的愛美神！與初版萬能俠一樣，是以TV版的設定製作。提到愛美神，當然會想起了其招牌「愛美神飛彈」，這個超合金魂又怎會少了這gimmick？飛彈除了一般見到的「氣象觀測飛彈」外，還有那對非常突出的「愛美神飛彈」！就連發射後的組件也附有哩！



◆正宗「愛美神飛彈」！



◆所有關節的自由度很高，能夠做出不少愛美神獨有的姿勢。



**超合金魂 愛美神**
預定2002年1月推出
預價3500日圓



◆飛彈附件一覽

# 帝都之櫻躍進大銀幕！

## 櫻大戰～活動寫真～

12月22日起於日本公映

一直以來，SEGA著名的AVG遊戲《櫻大戰》，都是以類似TV動畫的方式去推進故事，令玩者進行遊戲時，有著一種邊看動畫邊遊戲的感覺。由於所受歡迎的關係，先後改編成OVA及TV動畫，現在於帝都活躍的8位新星，終於一躍晉身大銀幕！









### 沒有大神一郎的帝國華擊團

電影版《櫻大戰》是以遊戲《櫻大戰2》之後，太正15年末為背景，交代日本帝國華擊團發生的故事。由於大神前往法國設立巴里華擊團，帝國華擊團．花組隊長一職，由副隊長瑪利亞負責，並找來前星組的萊切．艾達爾加入。萊切本身的戰鬥能力，與現為花組的前星組隊員，織姬及尼利同是一級水平的。然而由於文化差異等原因，未能與花組一眾隊員合作，對付再度出現於帝都的降魔。

### 新的守護者．新的敵人

由於花組的失敗，結果令帝都的守護權，易手到「德格拉斯．史劍活」公司（簡稱DS社）。他們運用由美國製造的「全自動蒸氣甲冑」．約基勒去對付出現於帝都的敵人。花組只能到場作指揮工作，原為守護帝都而建立的帝國華擊團，現在可說是形同虛設。與此同時，一名身份神秘的魔法師，柏烈．咸美頓出現於花組面前，並先後襲擊織姬及瑪利亞。而操蹤這個魔法師的幕後黑手，正是DS社派來帝都的代表，布蘭特．法朗！究竟一邊派出約基勒守護帝都，一邊又找來魔師法襲擊帝都，是什麼一回事？沒有了米田司令及劇場總部的花組又能否解救這個危機？



**柏烈．咸美頓**

布蘭特請來的魔法師，主要是在帝都進行各種破壞工作，經常與魔僕一起行動。連瑪利亞的鎗擊都無法傷害他，實力不明。（cv難波圭一）

**布蘭特．法朗**

DS社派到日本的人物，是他把約基勒推銷給日本陸軍的。（cv山寺宏一）

**Familia**

魔僕，即是日本的「式神」，負責協助柏烈．咸美頓作戰。如圖所見有人型及動物型。

**萊切．艾達爾**

前星組隊員，擅於投擲小刀攻擊，常收藏在她那對美腿當中。愛機艾薩佳特亦是使用小刀作主力武器。其戰鬥服仍是星組所用的設計。（cv久野綾希子）
























## 誌上先讀！Film Story

1. 雖然有星組的強者萊切加入，但是由星組留下的個人主義仍在，令已融入花組的織姬及尼利沒法與這個「前隊友」溝通，而她那獨斷的行動及無情的態度，令瑪利亞及櫻難以跟她合作。間接令花組的合作性大受影響。
2. 被趕離帝劇（大帝國劇場的簡稱）的花組，唯有退到花邸支部，瑪利亞為調查DS社而失蹤，司令米田一基更被不明來歷的人捉走囚禁起來。而米田更從事件主謀中得知驚人的秘密！失去司令塔的花組，如何應付眼前危機？
3. 一方面華擊團面對來自美國的競爭者，一方面降魔大軍迫近帝劇，華擊團的終極兵器第三度出戰！
4. 強敵出現！織姬被魔法師柏烈．咸美頓所操蹤，倒戈相向軍容不整的花組！光武改大戰艾薩佳特，戰果如何？

# 機動警察回歸！

## WXIII PATLABOR THE MOVIE 3

2002年春公映

沈寂多年之後，《機動警察PATLABOR》電影版最新作《WXIII PATLABOR THE MOVIE 3》終於無事完成！並於上月尾在東京國際Fantastic電影節中首度公開！第一集以電腦犯罪，第二集以情報操作為題材，反映廿一世紀新型罪案的《PATLABOR》電影版，這一集則是「生物科技」為題材，改編自漫畫版一個極受歡迎的故事「廢棄物13號」，而片名的「WXIII」正是「Wasted Thirteen」的意思。



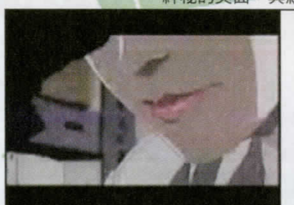
東京再次出現怪事…

### 故事簡介

東京灣連續發生四宗屍體發現案，所有死者都不像是自然或意外死亡。而且他們的共通點，都是在黃昏時份開始使用LABOR於海邊工作，警方相信是謀殺案…負責調查的是城南警署搜查一課的新人刑事．秦及老差骨久住兩人，他們相信事件背後存在著令人難以置信的怪物，而此時出現於線索中的，是一個叫岬冴子的女性…

### 特車二課成大配角？

雖然提到《PATLABOR》，自然會想起泉野明等一群怪人組成的「特車二課第2小隊」，不過在《WXIII》中，主線卻是落在追查「廢棄物13號」的兩名探員，以及與事件有關的女科學家身上。第2小隊戲份仍是很多，但相比之下頓時感到成了大配角（笑）。




神秘的笑面，與殺人事件的關係是？




1號機面對的黑影是…？

大家好~差不多有一個月沒有和大家見面了，這是因為畫的存量不太多的關係，所以大家多點來稿呢。話說回來近來的天氣涼了半截呢，冬天終於來了…可惜的是這個聖誕已經有許多不同了。說回今次的畫稿吧！這次大家來稿的質素也是十分高，尤其在那兩幅CG作品之上，可是還有許多需要改善的地方各位是需要注意的。秋冬時令來了，使大家的作品也有多少變化呢！服飾上和背景上也可以看出畫師的感覺，好了，現在便來介紹畫廊展出的新作品。



優

## 日下部麻呂

比例：A 構圖：A- 技巧：A- 上色：A-

比起之前的作品可以說是有過之而無不及，不論是在畫功上和技巧上，若果老師是給15/20的話我是會給多一分，因為相對於妳畫畫時所花的時間是比一般的作品少，而出來的效果也頗理想，所以我相信妳有足夠的時間花心思的話，創作的畫應該是更細緻和完成度高。說回這幅作品，以Marker作為主要的素材能夠突出女孩子的紫藍色服飾，注意光暗位置的處理是會影響到衣紋的自然感覺，面部也是一樣，盡量不要在非質感度高的地方（例如皮膚、羽毛、天空等等）留下筆跡，這樣是會有不自然的感覺。Marker的技術不成熟，令女孩的頭髮沒有預定中的柔和。出色的地方是耳朵、手套和小鞋的羽毛吧！除了質感上表達得好之外，色彩方面也懂得以水抹在Marker上做出像水彩的效果。下次有時間便做一個簡單的背景來襯托，一張椅子或是雪地也會不錯。（笑）




良

## 雪瞳

比例：A- 構圖：A- 技巧：B+ 上色：A-

又是以KY為模特兒的CG畫，這幅可以說是歷來之中屬於技術較為掌握得好的作品。人物的比例和造型也是不錯的，在衣紋和體格的配合上是看得出心思。從他的臉是可`以看出妳的個人畫風，可是雙眼的位置不平衡令看起來不太自然。畫作的背景和人物感覺也廷速配的，背景也是這幅畫加了分的地方來哦。可是缺點還是在將四肢收好的老毛病吧~不要盡量把構圖扭成容易模樣才可以有進步的餘地哦……這個大家也會常常逃的東西。



## Feyluna

比例：B+ 構圖：A- 技巧：B 上色：B

整幅作品給人的感覺非常不錯，這是構圖和CG技巧上下了一些功夫。那段文字是有些意思的，是說有關魔法的由來呢。雖然在CG背景上和構圖上是得到不錯的效果，可是用手繪的人物配上去時有點兒勉強呢！而且在女孩方面上色技巧未如理想，線條方面也掌握得未夠穩定，令人物看起來有些淩亂。需要改善的地方是在人物比例、基本線條上和上色技巧上練習多一些，妳的作畫概念是遊刃有餘了，需要的只是技術上的改善來表達自己的構想，知道嗎？

## 必殺鳥

比例：B+ 構圖：B+ 技巧：B+ 上色：B+



是在11月尾推出的《Wellcome to Pia Carrot 3》女主角高井さやか，這個時候刊登的話也頗合時呢！人物的掌握程度是足夠了，可是唯一改善不到的還是線條和上色技巧的配合吧！她的長髮可以說是代表了她的形象呢，可是因為線條不夠柔和還有上色太硬的關係不太美了。圓盤的線是有點馬虎兒哦，要努力練習色彩如何配對和如何表達和諧質感是妳作畫的首要問題。



## 冬馬

比例：B 構圖：B 技巧：B 上色：B-



是《KOF》樂隊三人組。人物方面上面的七珈社感覺好像K'，而且面部暗位的處理不成熟。中間的CHRIS也算OK，可是面部表情未能做到合襯的樣子，美中不足。最後的美人兒哭了的表情還可以，主要是線條比較簡單。以印畫作為背景的上色方式頗有心思，總體上這幅作品也是幼嫩呢！努力努力。

## 投稿須知

1. 大小不得超過29.7cm x 21cm（A4）
2. 歡迎來DC遊戲以外的作品畫稿，請於畫稿後面附上閣下姓名、筆名、年齡、性別、ID No、地址和電話No。
3. 畫稿請寄往香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心40樓GPM「GALLERY」收。





# 光武F解說第三彈！

*介紹了大神及艾莉卡之後，順利成章第三個要介紹的是，擁有北海王者維京人血統，以藍色為主色的姬絲路．布美爾所用的光武F。*

## 機體解說

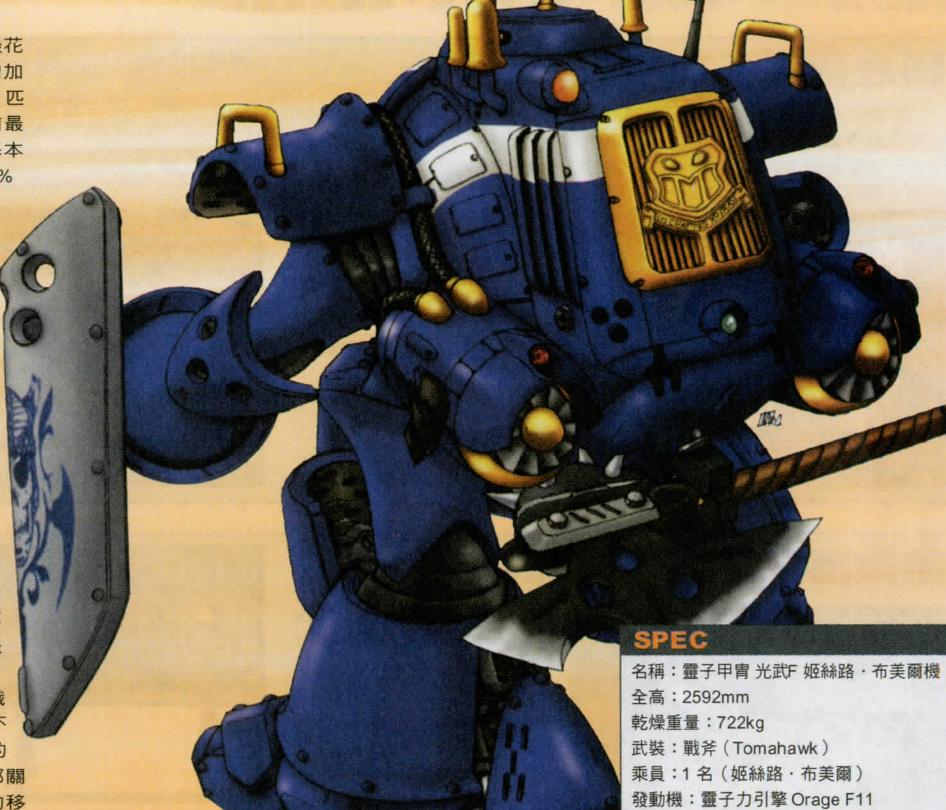
以埋身格鬥戰為目的開發的姬絲路機，最花心血的算是增加引擎的輸出。因此作出了增加渦輪內壓等調整，令引擎輸出由平均的600匹馬力提升至650匹，這可說是大神機完成前最為極緻的調整。機體構造亦作出了強化，基本骨格加入了補強材料，令整體剛性增加了50%以上。這亦令到其重量增加了，雖然公布的乾燥重量是722kg，據說實際是超過900kg的。當然引擎輸出的增加，能夠發揮重量增加之後的額外需要。

姬絲路機最為多用的，是利用裝置於腳背部分的Gride Wheel（滑行輪）進行的Roller Dash。不過這裝備並非此機體獨有的，是所有機體的標準裝備。而姬絲路使用這個戰法，完全是取決於主武裝是戰斧這一點。在武器運用的性格上，戰斧要對目標作出重創的切斷效果，是不能缺少速度的。基於這一點以Roller Dash的加速力，帶動戰斧的重量劈向目標是非常有效的戰法，這亦是戰斧背部加有負重物（Counter Weight）的原因。此外戰斧本身可說是布美爾家世代相傳的寶斧的放大版，長度可由1.5公尺至2公尺自由伸縮。手柄部分卷上了皮革，刃部分的缺口是用以扯大對方傷口而設計，都是源於維京人祖先留下的布美爾家傳統戰法。

Gride Wheel本身是為了在巴里市街作戰而設計的光武F移動裝置。與日本帝都不同，在巴里那些鋪設好的路面上行動，車輪的效率會比雙腳步行更有利。由於要避免腳部關節的勞損，雙腳步行只能利用於戰鬥以外的移動及行軍等情況。Gride Wheel平時是收藏於小腿背脹起的部分，運用時便會推出接地，由電動馬達及鍊子帶動，令光武F能夠以最高速80kph「跑動」。

在此介紹一下光武F所有機體共通的背面裝備。首先是在引擎頂部的兩個方向指示燈，光武F在移動、行軍時運用居多。除了可伸出來向機體前方照射，作為前照燈之外，也可拆離機體，由光武F的操作器（手）持有。方向指示燈下面大塊金黃色的，便是散熱器的排氣口（即汽車術語的「鬼面罩」），還加上了巴里華擊團徽章的浮雕。往下走便看到後部主攝影機及維修用倉蓋，方便更換之前提及的觸媒Pack等部件。兩邊的是設於渦輪機上蓋的第二組警告燈（即「迫力燈」），以便於夜間作戰光線不足時，讓後方的機體得知位置避免碰撞。而引擎下方的便是預備武裝架，是用作裝上彈匣及武器之用。架本身是可以大開合的鉗，能夠夾著比鉗要大的物件。此外在「鬼面罩」兩旁是附加裝備架，兩邊四個，即合共有八個之多，蓋下面設有蒸氣接口及接合關節，能夠令光武F在毫無改造的要求弄裝上新武器及設備，而這些裝備架是以左右一組，共四組系統所管理。





### SPEC

名稱：靈子甲冑 光武F 姬絲路．布美爾機
全高：2592mm
乾燥重量：722kg
武裝：戰斧（Tomahawk）
乘員：1名（姬絲路．布美爾）
發動機：靈子力引擎 Orage F11
輸出：650hp

### Gride Wheel



使用時，光武的腳跟部分會有一半縮入小腿內，避免影響車輪。車輪本身直徑為50公分。

### 附加裝備架



能夠適應戰場上不同需要而增加、更換裝備的構造。確保擁有很大的擴張性可說是非常先進的設計。

### 預備武裝架

除了夾著武器外，架的兩邊設有鋼索的扣子，當光武F不能自行移動時，可利用鋼索扣上拉動。



### 戰斧

由一對大型扣與手柄部分連接，能夠輕易的更換斧刃部分，刃本身與負重物都是由斯爾舒鋼製造。









文：小寶寶



# 細數熱血系列 - 第一回

「熱血高校」這個名詞對一般玩家來說，應該不會是一個陌生的名詞。由紅白機年代至超任時期他們均有著不同的作品推出。兩位主角國男及阿力的二頭身可愛造型也令眾玩家留下深刻印象呢。由今集開始，我將會選出他們其中一些作品來一系列的介紹，希望大家喜歡吧。

## 熱血硬派 - 國男君

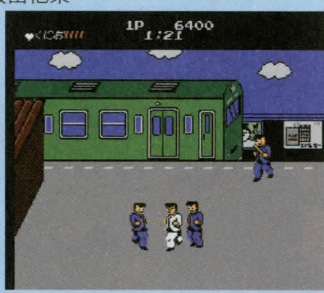
熱血硬派這個遊戲可說是所有熱血遊戲的開始。遊戲中的男主角國男君在遊戲中飾演一位壞學生，雖然如此，但他也是那一種見義勇為，為救朋友不惜挺身而出的一種人。在本遊戲中，他就是為了在黑幫頭子中救回朋友，而四出「打」探消息，希望救出他來。

## 是宿敵也是戰友

在本遊戲的第一關頭目，就是國男君在未來「熱血」系列中的第一個伙伴 - 阿力。他們倆能力上相近，擅長的都是「打爛仔交」，還有另一點相似的，就是他們都是會為朋友出頭的人，所以他們才會被舉為自己學校社團中的首領。(在本作中還未正式交待二人的學校及背境，在後作中才逐漸補上)



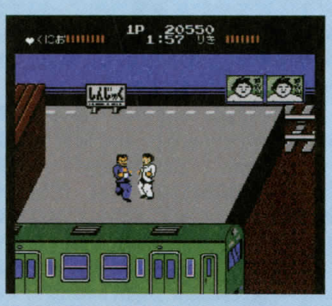














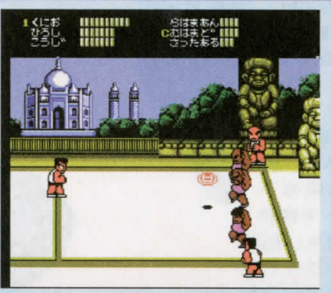
## 熱血高校 - 躲避球部



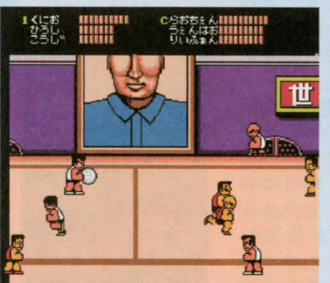


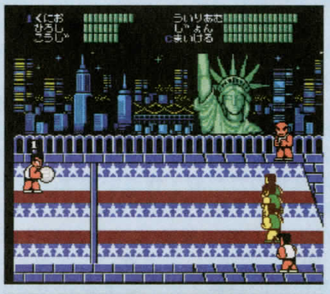
熱血硬派在大受歡迎之後，TECMO再度利用這些角色來製作另一隻遊戲 - 《熱血高校躲避部》。其實遊戲本身也是簡單，目的就只是為了奪取世界冠軍而已。這個遊戲推出後受到各界的好評，而這個簡單的運動(？)遊戲，也就成了熱血高校的故事序章。

這遊戲最先在業務版上推出，再推至紅白機及PC-Engine平台上。其中業務機版只得六關，分別是日本、英國、冰島、中國、非州及美國，PC-Engine將其完全移植以外，還增添了外星人的特別模式，讓玩家一嘗將眾最強角色加到自己的隊伍中那爽快感覺。而紅白機版因為機能上的問題，雖不能完全移植，但卻大幅增加了遊戲的關數以及另增設場內亂鬥模式，令遊戲變得更多姿多采。

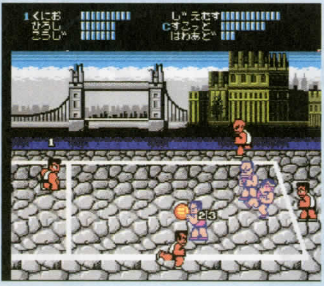


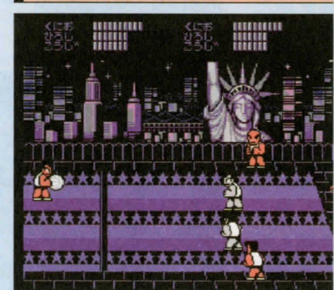










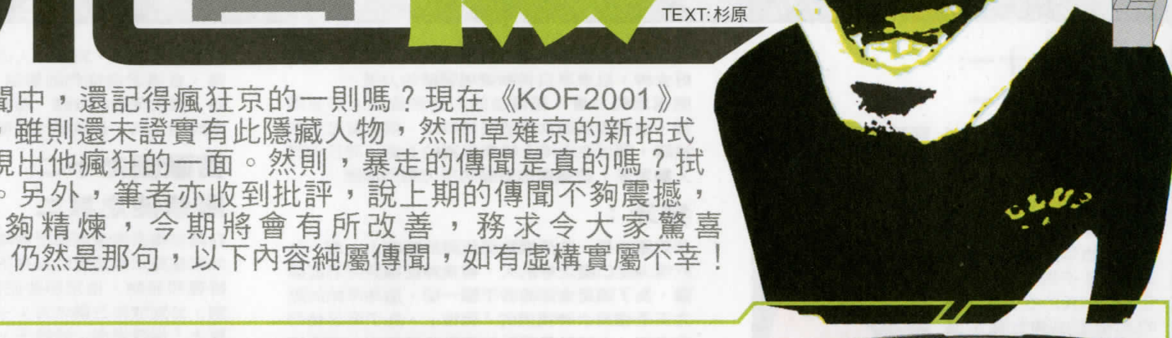








# 流言板




TEXT:杉原

上期的傳聞中，還記得瘋狂京的一則嗎？現在《KOF2001》已經見街，雖則還未證實有此隱藏人物，然而草薙京的新招式卻充分表現出他瘋狂的一面。然則，暴走的傳聞是真的嗎？拭目以待吧。另外，筆者亦收到批評，說上期的傳聞不夠震撼，用字亦不夠精煉，今期將會有所改善，務求令大家驚喜（嚇？）。仍然是那句，以下內容純屬傳聞，如有虛構實屬不幸！

## X-BOX機能深不見底？

美版X-BOX剛剛推出，相信香港也已經出現其蹤影。其擁有PIII 733-MHz的CPU，加上強勁的圖像顯示功能，還配備明顯用於寬頻作網上對戰的ETHERNET CARD，不禁令人對這新鮮出爐的主機的表現有所遐想。然而在網路上竟然流傳著，這台原本機能已經十分強勁的主機，仍未是其所有機能的全部？！

據傳聞報導，雖然X-BOX的機能已比PS2高出一截，但其實MICROSOFT公佈的仍未是X-BOX的最大功能，而X-BOX的極限竟高數倍之多！而且更有說X-BOX是擁有AI系統，會發放出特殊的催眠電波，令人盲目支持MS……當然，這是假的，聰明的你應該不會相信……吧？

雖則這樣，但不能抹殺X-BOX機能比公佈數字高出數倍的機會。你可能會認為沒有這個可能，因為現時X-BOX已備有733的CPU，如果強勁數倍，豈不是比現時最先進的CPU還要強？別的你可以這樣想，但記著這是MICROSOFT。以她的技術力與各大硬件廠商合作，要製造出強勁的遊戲機絕非難事。而其主機的設備又是否只此而已？既然MS是電腦科技的王者，加上其一貫作風，又難保她不會把X-BOX造成可UPGRADE的遊戲機，隨時推出更強



◆X-BOX的機能到底有幾強勁？

**可信性：30%**

## 《DQ VIII》將會是網上遊戲

在殿堂級RPG名作《FF》系列的網路版，《FF XI》的開發工作正進行得如火如荼之際，另一日本國寶級遊戲《DRAGONQUEST》也傳出登陸網路的消息！

根據報導，ENIX的開發人員在接受訪問時曾被問及有關《DQ》系列最新一集，《DQ VIII》的開發時，答道需要研究平台及網路方面的問題。即是說，《DQ VIII》將會與《FF XI》同樣是網上RPG？由於廠方仍未有任何公佈，因此不能下任何定論。

然而，《DQ》推出網路版也並非無跡可尋。廠商ENIX已經推出過一隻入門者用的網路RPG《CROSSGATE魔力寶貝》，而同時另一隻上級者用的《DEAPH FANTASIA》也進入了開發工作的最後階段，由此可見，ENIX確實有意進軍網路遊戲的世界。而另一方面與《DQ》齊名的《FF》已搶先一步推出網路版，ENIX又怎能不思進取，被SQUARE獨佔網路RPG遊戲的市場呢？

雖然現在是言之尚早，但有朝一天我們將可看到兩大RPG巨頭的戰場從家用機轉換至整個網絡，身為機迷的你，見遊戲界有此進步，想必會感觸萬分吧。




◆《DQ》會否緊隨《FF》之後進軍網路世界？

**可信性：70%**

## 火速移植！《DEVIL MAY CRY》推出X-BOX版？

繼上期報導過《BIO 4》推出PS2版的傳聞後，今期又關CAPCOM事，罪魁禍首就是這張《DMC》的X-BOX版封套。然而《DMC》推出的日子並不久，是否這麼快就推出X-BOX移植版？

這則傳聞的最大問題不是在於CAPCOM的做法，因為CAPCOM本身是加入X-BOX的日本開發商之一，移植作對她來說並沒有甚麼大問題。然而最為令其可信性大減的，是X-BOX還未有日本版。那CAPCOM又怎能這麼快就可推出X-BOX版的遊戲呢？

然而其實想深一層，又不能完全否定其準確性。因為《DMC》與《BH》系列同樣地，是用上了英文配音，翻譯工作沒有想像中困難。而《DMC》的風格亦比較接近美國玩家的口味，因此《DMC》推出美版的可能性亦不低。推出美版遊戲的話，當然是剛於美國推出，掀起一陣熱潮的X-BOX最為理想吧。



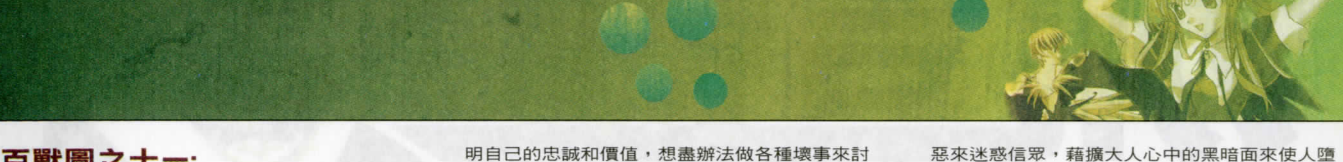
◆《DMC》會否真的推出X-BOX版？

**可信性：40%**



| 讀者參與　計劃　| Les Pearland SaGa　TEXT：小悠





## 百獸圖之十一:
## 魔信徒之其一



在昏暗的暗黑圖書館內庭的一所房間裏，調暗了的魔法水晶燈的微弱光芒之下，一個黑袍人坐在一張古老的辦公桌前。黑色的斗篷把這個人的全身上下都遮得密不透風，只有一隻老朽枯黃的右手自黑袍的大袖子中伸出放在桌上，食指輕輕地搞打著光潔平滑的木桌面，而他的左手肘則擱在椅子的手把上，用左手支著微傾的頭部，似乎在沉思著甚麼似的，斗篷裏一雙精光四射的眼睛，正盯著面前放在桌面上的東西：一封蓋著暗黑圖書館蓋章的信。

信封看來飽歷風霜，邊緣和四角破損，污漬斑駁，而且信封上面有幾點圓形褐色的污漬，從乾涸的色澤和形狀看來，應該是血漬吧？而信封上正中的地方，則簡單地寫上幾個潦草的小字：「魔信徒調查初步報告，急呈 黑袍修士」。雖然字跡潦草，像是急急地寫下似的，但修士憑字跡一眼就辨認得出來，寫字的就是先前他委拜去調查魔信徒底細的人：伊歌那治。

修士緩緩拆開信封，裏面有一張字條和兩張撕下來的筆記，字條和筆記上的字跡潦草，但總算尚能辨認。他拿起字條，讀著伊歌那治的信息：



「成功潛入謝倫斯城後，暫時探聽得的情報，全都記錄在信內的兩頁筆記中，請好好保存分析！照連日來的觀察，魔信徒並非全部都是一般狂信者，一部份的魔信徒看來真的獲得了惡魔的力量，請多加留意提防！其餘魔信徒的報告在調查清楚後將會儘快呈上。伊歌那治」

黑袍修士放下了紙條，拿起兩頁筆記，細心地閱讀起來：

「概括來說，魔信徒是一些崇拜魔鬼的人，透過與惡魔訂立契約，出賣自己的靈魂，換取各種不同的力量來滿足自己的慾望。

## 魔信徒的分類

### 魔信眾：

據多日來的觀察所得，魔信徒有很多不同種類，最普通的魔信徒喚作『魔信眾』，他們是一些受邪惡思想污染的狂熱份子，但仍未經過『極樂大典(註一)』的洗禮，身體還是正常的人類。他們為了滿足自己的慾望，可以有資格出賣靈魂給『極樂女神』(註二)，得到女神的祝福，都急於證明自己的忠誠和價值，想盡辦法做各種壞事來討好女神，以求早日得到實現願望的力量。

魔信眾的力量：魔信徒的力量和普通人沒有兩樣，但是因為對女神的狂熱崇拜，很少會逃走或投降，所以在戰場上擁有很高的士氣，而且他們人數眾多，是魔信徒戰團的主力戰鬥部隊。

### 獠牙：

他們原本是一些長期飽受飢餓折磨的人，或一些只懂滿足口腹之慾的人，被食慾這種原始慾望虜獲，為了滿足食慾而幹不顧一切，這種原始的動力正是極樂女神提倡的『獸性』。為了滿足他們的食慾，女神於是賜給他們獸化的能力，能變成虎、狼、豹、甚至劍齒虎等兇殘的生物，墮落成失去人性的飢餓野獸，只為吞噬其他生物而活，真真正正變成食慾的奴隸。

獠牙的力量：獠牙的名稱來自牠們的主要武器－滿口又尖又長的獠牙，此外當然還有牠們手上的利爪。牠們的獸化能力可以令牠們因應不同情況需要，變成用四足走路的完全動物形態，或變成一種介乎人獸之間兩足直立的獸人形態。獠牙們獸化後體型變得巨大，兇殘無比，而且力大無窮，行動快如鬼魅迅若雷電，是很危險的敵人。但最可怕的要算是牠們令別人獸化的詛咒，牠們的獸性是有傳染性的，當一個人被獠牙咬傷或爪傷後，他可能會因此而被詛咒，染上獸人病(lycanthropy)。患者性情逐漸變得暴躁，常常覺得飢餓，漸漸喜歡吃生肉和喝鮮血，如果不及時治理的話，最後會變成會吃人的完全獸人，成為魔信徒的一份子。

### 妖偶：

有些男女沉迷色慾，極樂女神就賜給他們改變外表的力量和迷惑別人的能力，一方面滿足他們貪圖美麗外表和色誘獵物的慾望，另一方面也可以借這些力量來實行一些其他魔信徒不能輕易辦到的事情：間諜活動。

妖偶的力量：妖偶的真身擁有非常美麗俊俏的外貌，可以用眼神接觸來施展迷術有限地操控對方的思想，改變對方的想法。他們的血帶有毒性，喝下肚裏的話，會令人四肢麻痺。但妖偶最危險的能力要算是模仿別人外表和能力的異能，他們可以用身體接觸來變成對方的模樣和偷取對方一部份的能力。藉披著不同的偽裝，他們就可以毫無防備地接近目標，實行收集情報、迷惑、破壞和暗殺等污穢的任務。

註一：『極樂大典』祭禮

聽聞是魔信徒在每月最黑暗的晚上所舉行的盛事，據說那夜他們的極樂女神(見註二)會降臨在他們之間，賜給一些魔信眾一副新的身體和惡魔的力量，變成各種擁有異能的魔信徒。

註二：『極樂女神』

魔信徒瘋狂地崇拜的惡魔名叫『極樂女神(Goddess of Pleasure)』，她宣揚人間七種大慾樂：驕傲、嫉妒、怠惰、饞食、貪婪、憤怒、色慾，這所謂「七慾樂」其實正是聖羊經裏提到的七宗大罪孽。極樂女神代表了人世間一切的慾望和負面情緒，提倡貪慾、享樂、支配、憎恨、復仇、瘋狂、破壞、虛無、獸性、墮落，一個反文明的渾沌世界，全無人性的社會，野性充斥，直至一切文明和理性回歸到零為止。她透過七種罪惡來迷惑世眾，藉擴大人心中的黑暗面來使人墮落，在滿足信徒們的慾望，賜予他們力量的同時，異化他們的身體，腐蝕他們的靈魂，把人變成她的工具，最後變成惡魔的食糧。」

## 百獸圖之十二:
## 魔信徒之其二

在暗黑圖書館深處那所昏暗的房間裏，黑袍修士如常在魔法水晶燈的光芒下批閱著一堆堆厚厚的經書和卷軸。他把那些已批閱過的經卷分門類別，分別放在三個地方：一個地方是放在桌旁，寫上「保存參考」的箱子，另一個是寫上「極秘封印」的箱子，而最後一個地方，卻是一個燒得紅紅的火盤。

正當他聚精會神地埋首工作時，房門的方向傳來幾記敲門聲。

「進來。」黑袍修士頭也不抬，仍在繼續他的批閱工作。

一位年輕的修士推門而進，他有點猶豫地走到黑袍修士的桌前，然後恭恭敬敬地垂手恭立著等候。

過了一會，黑袍修士把一卷剛批閱完的書卷放到其中一個箱子中，然後抬頭用冰冷的眼光掃向年輕修士，神情頗為不悅，說：「甚麼事!?」

年輕修士立刻拿出一封信函，戰戰兢兢說：「這…這是伊歌那治助教給修士猊下您的急件。」說完後，他把那封蓋有暗黑圖書館印鑑的信遞給黑袍修士，上面有伊歌那治那如常地潦草的字跡：「魔信徒調查報告：第二號報告書」

「又是這小子？還活著嗎？哼！就算他保得有命回來，我也得要他呆在抄寫室裏抄他一年半載聖羊經，好讓他的字寫得像樣一點。」

黑袍修士一邊罵著，一邊拆開信封，拿出數頁撕下來的紙張，上面寫著伊歌那治的新發現：

「這是我在謝倫斯域城中陸續探聽到的魔信徒和他們研製出來的新怪物的<資料，請黑袍修士閱覽：

1. 地獄判官(Dark Magistrate)：擁有無比強大的意志和傲氣的魔信徒，地獄判官原本都是一些人類(或其他種族)的優秀份子，但一股傲氣(Pride)卻令他們自以為能力和身份比全世界都要優勝，可是當世事不盡如人意的時候，他們卻不能接受現實，而當他們發覺一切努力都徒然時，終於毅然投向黑暗，奉獻出一切來滿足這股自我肯定的意志。為了得到所需的力量來證明自己的優越的地位和能力，他們不惜出賣靈魂和人性，透過實行無數殘酷的儀式和血的祭禮(包括殺害自己所有的親人來作祭品)來向黑暗力量顯示忠誠，與惡魔立約以換取力量和不死的生命，最後，他們得到了力量，卻失去了自己，徹頭徹尾成為被惡魔操縱的爪牙：魔信徒戰團的最高指揮官們。

地獄判官的力量：地獄判官在墮落前多是有能之士，擁有高強的意志和能力，極樂女神為了滿足他們要成為人上人的願望，以出賣靈魂和人性作代價，賜給他們可說是最完美的身體和最高強的力量。他們外表看來是人，但完全沒有人的弱點，也失去了人性，所以也不會軟弱和感情用事，而且絕對忠誠，是惡魔用來統治世界的最理想的「工具」。他們可以運用強大的魔法，智謀過人，也有優於常人十倍的體能。為了報答女神







的最大樂趣就是欺凌弱小，在折磨和踐踏他人的時候，聽著弱者求饒和哀號的聲音，品嚐受害人散發的恐懼和苦痛來獲取那種高人一等、不可一世的權力快感。

2. 魔寄主(Host)：被妒意(Jealousy)虜獲的人最喜歡聽惡魔的耳語。一些不識長進或天生有缺憾的人，他們不滿別人幸福、有才幹、好運氣、自己卻不去努力，反而去詛咒他人，怪責命運的不公平。當妒意漸漸積聚和濃烈到某一程度時，他們就不知不覺間對惡魔敞開心扉，歡迎惡魔到他們的心裹去，讓惡魔賜給他們害人的力量，卻不知道這樣做會給惡魔慢慢地吞噬他們的靈魂，侵佔他們的驅殼。最後，惡靈緊緊的依附寄居在他們的體內，他們就成為被惡魔寄居和奴役的宿主。

魔寄主的力量：惡魔高強的魔法力量隨著寄居在宿主的身上時也同時轉移到宿主的體內，魔寄主可以隨意呼喚出普通魔法師窮一生之力來追求的魔法，但在芸芸眾多魔法之中，他們最喜歡的就是詛咒(curse) – 詛咒美麗的人變醜陋、強壯的人變孱弱、敏捷的人變跛子等等，令他人的快樂變成不幸，求生不得求死不能，就是他們的樂趣所在。由於擁有強大的魔法，<魔寄主就自然地成為魔信徒戰團的魔法部隊。

此外，魔信徒們也用惡魔給他們的魔法力量製造了一系列戰鬥工具：

## 3. 水鬼

水鬼原本是被葬身水底的人的屍體，被強大的黑暗死靈系魔法將之變成邪惡的不死之物，為禍人間。

水鬼的外貌就像在水中浸泡過一段時間的屍體：肥脹浮腫的身驅、蒼白的膚色，兩個空洞的眼眶裹沒有眼珠，有時紫黑色的舌頭會從潰爛的咀唇中長長的垂出來，全身滴著腐臭不堪的屍水。水鬼在陸上的行速緩慢，反應遲鈍，但在水裹的行動力卻出奇地高。

### 戰鬥方法：

水鬼和大多數不死物一樣，非常憎恨活人，見一個殺一個，見兩個殺一雙。但它們一般僵屍不同，擁有一點智慧。水鬼會它們用生前的工具作武器，例如生前是水手的水鬼會用魚勾、魚叉、短刀等。由於它們是不死之物，力量異常的大，一擊的力度好比鐵鎚，而且它們身上的屍水佈滿細菌，所以被它們打傷的人有可能會染到致命的壞血病。

### 生態和社會：

水鬼不用吃不用喝，卻愛咬噬活人來取樂。它們平時會聚集在它們死去的地方，喜歡在夜間成群出沒，襲擊船隻或沿岸地區，卻不會離水太遠。但如果晚上有霧被風吹上岸的時候，它們就會藏身霧中，到達霧所吹到的地方作惡，而當霧消散時或被吹回湖 / 海裹去的話，它們也會跟著回到水裹去。

## 4. 食人花

成年的食人花完全伸展時約十呎高，一條粗大墨綠色的主莖上纏滿了一條條長長的綠色藤狀帶刺支莖，而它的腳則是一條條蠕動的根。牠頭頂上有一朵三到四呎直徑的黃色或紅色的花，其實是它的進食器官，這器官平時閉合時呈花蕾狀，張開時，本來是花蕊的中心部份卻是一個長滿尖牙的大口。

戰鬥方法：食人花平時會蜷曲起身體和收起口部來藏身在叢林中，用長藤遮掩自己，像陷阱一般捕食獵物。它們沒有視覺器官，但有異常靈敏的聽覺和嗅覺。由於它們的外表和普通的樹叢很相似，對植物不熟悉的人不易察覺它們的存在，加上天然的保護色，除非是警覺性非常之高的人，否則會到最後一刻才會發覺被襲。食人花的攻勢由它們那些強而有力的長藤狀帶有尖刺的支莖攻擊獵物開始，被擊中的人會被捲著，然後被扯送到食人花的口裹去。食人花的戰意和食慾都很旺盛，如果獵物不戰而逃的話，食人花也會窮追不捨，而且會用牠們的特殊能力命令周圍的植物纏著獵物的手腳，減慢獵物的速度，而最可怕的是，食人花在叢林中走動時如履平地，不管周圍的植物多麼茂密也不會受到阻礙，所以要在叢林中從食人花的口中逃脫是很困難的事。

生態 / 社會：食人花靠捕食叢林中的生物為生，只知捕食，沒有智慧，也沒有語言和溝通方法。牠們彼此各有各的獵食區域，但當一株食人花展開獵食時，其他食人花也會隨之聞風而至，試圖分一杯羹。所以隨便走進食人花的獵食區是很危險的做法。

## 5. 血玫瑰

血玫瑰外表看來就像和普通的野花沒有兩樣，就算稍微懂得花草知識的人眼中也只不過是純白無瑕的白玫瑰罷了，但如果有豐富草木知識的人仔細檢查的話，就會發覺牠們的花瓣上佈滿不尋常的脈絡，牠們深綠色的莖上也有異常尖長的勾狀刺棘和刺上的小孔。而當牠們吸收獵物的血液時，白色的玫瑰花上就會顯現出一條條血紅色像血管的脈絡佈滿在花瓣上，吸飽血後，白色的花就會變成一朵朵飽滿而嬌艷欲滴的血紅玫瑰，詭異淒美。 戰鬥：一棵成年的血玫瑰通常孕育十多二十朵玫瑰花，最多可達數十朵，而且佔地很廣。血玫瑰攻擊時，它們身上那些帶尖刺的莖會像皮鞭般揮向獵物，然後纏著他們，莖上的尖刺會刺穿沒有厚毛、盔甲或魔法保護的皮膚，然後刺上的小孔就會吸吮流出的鮮血，直至獵物只剩下一副乾枯的驅殼為止。被血玫瑰纏著的人要靠自己的力量或其他人的幫忙來掙脫，但攻擊纏著獵物的血玫瑰的話會同時傷害被困的獵物。由於血玫瑰沒有腳，所以不能移動。牠們是純粹的植物，所以也沒有智慧。魔信徒通常把血玫瑰當作防範外來者的工具，把它們種在一些重要據點附近來殺死或拖延入侵者。

生態 / 社會：血玫瑰和一般的花朵一樣，需要昆蟲來傳播花粉來繁殖。傳聞說被摘下的純白血玫瑰花可以驅邪，有能力驅走吸血僵屍，但從沒有活人試過。而被摘下的血玫瑰花數天後便會枯萎。

## 6. 巨蟒蛇

巨蟒蛇原本是普通的蟒蛇，被魔信徒用魔法變成巨大的形態後，改變了一些生理結構，身上長出了像樹皮一樣的粗糙皮膚作為保護色，而且也變成了靠吸食生物或死物的精氣為生、身長數百呎、直徑粗達數十呎的怪物。但由於牠們性情懶散，喜歡龜息冬眠，除非食物或地盤受威脅，否則不願多作活動，因此不適宜用作一般戰鬥用途，所以魔信徒們多把牠放在一個固定地點，當作某地或某物件的守衛之用。

戰鬥：巨蟒蛇的智慧和其他生理構造跟一般的蛇沒有分別，沒有甚麼特殊的攻擊和防守能力，只是身型實在太過龐大，破壞力相對來說變得很可怕，發起怒來撼天動地，尾巴一擺可以開山劈石，大口一張可以同時吞下幾個人，所以和被獨怒的巨蟒蛇正面戰鬥是很危險的事。

生態 / 社會：巨蟒蛇被魔法影響，失去了繁殖能力，但壽命卻變得可以長達百多年。可能因為食物競爭之故，牠們不喜歡群體共存，各自各過獨居的生活，因此方圓十里內通常最多只會有一條巨蟒蛇存在。」

黑袍修士讀完整整數頁筆記後，沉吟不發一言，只是順手把那幾頁筆記捲起來，用繩綁好，然後隨手丟在「保存參考」的箱子裹，這時，他才發覺那年輕修士還站在他桌前。

「你還站在這裏幹甚麼? 難道你沒事做嗎?」黑袍修士瞪著眼說。

那年輕修士一臉惶恐，急忙遞上一張摺疊起來的字條，說：「這是伊歌那治助教的重要口訊，他在上面寫著一定要在您看完他今次的報告後直接交給您審閱的。」

黑袍修士接過那將字條，伊歌那治在上面用更潦草難看的字體寫著：

「重要訊息! 黑袍修士看過魔信徒的資料後請閱覽。」

他隨即打開紙條，只見上面寫著：「我在打探魔信徒和他們的新魔獸時無意中發現一個重要情報，在聖羊司祭積西嘉所帶領的冒險者隊伍中有一名成員竟在魔信徒之中出現，似乎和魔信徒之間達成了某項協議，可能對冒險隊不利，請黑袍修士代為通知積西嘉司祭。而該名內通魔信徒的冒險者的身份就是…」

黑袍修士看到這裏，一拍檯，二話不說就把字條丟進那燒得紅紅的火盤裏，然後破口罵道：「呸! 這小子不識好歹，有正經事不做，偏去管別人的事，須知我們暗黑圖書館的神聖職責只在乎觀察和記錄，其他俗世的事，管他作甚!? 這傢伙把我們的規章忘個一乾二淨…你還在這裏看甚麼!! 還不給我滾回崗位去!!??」

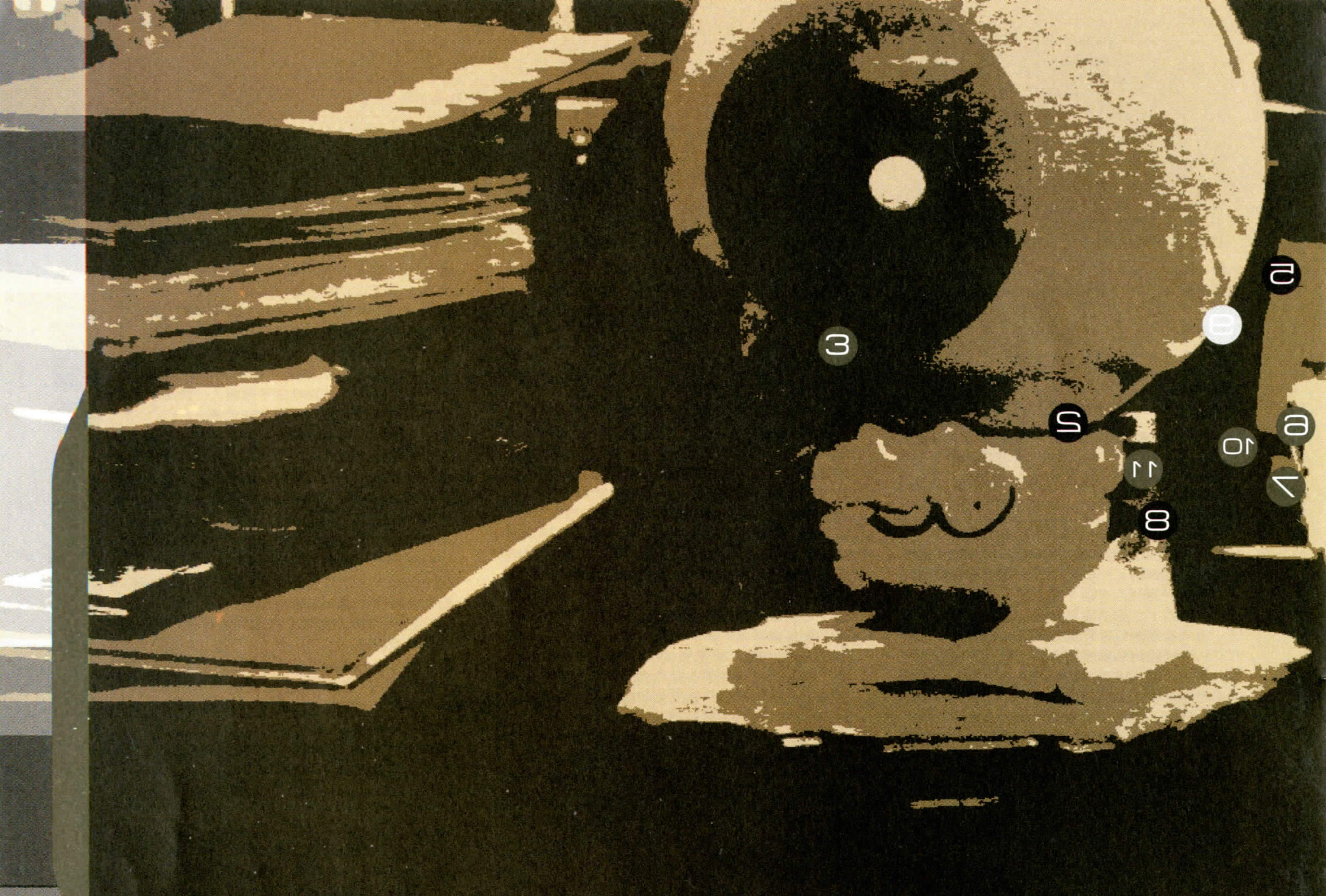
那個年輕修士連忙狼狽地抱頭竄出房外，只剩下怒氣沖沖的黑袍修士，和那剛把寫有那個冒險者叛徒名字的字條燒去的火盤，熊熊烈火燒得吱吱作響。

是受落。









### 充滿意外的一期！by時雨

◆ 第一件意外：《KOF2001》發佈會提早舉行，以導無法通知到已寄信來的朋友參加，實在萬分抱歉！
◆ 第二件意外：在聯合遇到一位由日本來的《VF4》高手，而他更是一位已經在日本落地生根的香港人，實在令我獲益良多！
◆ 第三件意外：XBOX遲遲未能抵港，今期特集也遲遲未能開工！在寫這編者話的時候，筆者可以預計到今期極有可能脫期了……對不起！

### 沉醉哈利世界的MARKS

由於上期一版《Harry Potter》的遊戲介紹，令筆者在這兩個星期內一次過完《Harry Potter》第一至三集的小說，把一早買了的金庸小說放在一旁。除此之外，不看小說的妹妹亦比筆者更早看完，而多個同事亦筆者借來一看，是小說是用自己的幻想力來構造圖畫，所以不看小說的亦應該一看。現在非常期待第四集的繁體版和將於12月20日上映的電影版《Harry Potter & The Sorcerer's Stone》，當然更期待電影中的「魅地奇」，好像很刺激的。

### 肺腑之言第十話

第・十・話！即係話回到GPM已經20個星期！時間真係過得快！
好悶…每日都係返工同打D2exp…養得四日嘅Barbie每日過1 act！真係充實得好過分！
前半期工作三天就做完囉…即係後半要5日出10版！真係「夠多」工作量！
與好兄弟一號跟舊同學見面…發現三個都唔似平時咁樣！真係「唔熟唔食」…
三人到某著名酒吧「茶敘」…不過靜到飛起！真係「消費疲弱」…
睇咗「鴨皮酥吐」的trailer…不過好短…真係好正！
終於得閒搵「風水佬」睇屋…佢話兩年後本人會「做老襯」…真係咁快？
但係無時間執屋…裝修仲係未成事…真係好煩…
曾經出沒的「繽麗好萊塢」終於要執…開幕時預佢做唔耐…真係咁準？
月中已經喊窮，仲話貯錢去日本睇「三姑奶映畫戲」…真係…

### 悠來悠去

◆近來的身體不太好，看來休息是必須的了。
◆今年的生日和往年的雖然差不多，但感覺已經完全不同了…
◆「人人常歡笑，不要眼淚掉，時時懷希望………」天使音樂像實在很美呢。
◆多謝許多朋友給我的生日快樂，有這份心意已經很高興了~
◆你期待人，人期待你，還是不要期待什麼的心情是比較快樂呢^ ^
◆兄長結婚了，十分替他高興…可是對我來說，昨晚是沒有意義的。
◆很想離開香港到別的地方去，這兒的事物讓我很累。
◆若果可以打倒那位從大板來的五段LAU，我的JACKY會不會有進步？
◆IIDX 3rd Style的作品果然一絕！

### 火鍋季節 / TEXT: KACHUN

>>吃火鍋的季節又到了......
>>有太多東西想買，有太多事情想幹，但沒有太多金錢去花.....
>>歐聯重開，加上已進入冬季，天寒地凍，看來又是考驗筆者意志的時候了......
>>GOM同事即將遷出，40樓將變得更人丁單薄......
>>又完成一隻攻略；不知道下隻負責的攻略是甚麼呢？難道是......

### 自以為是的SAKURA KI

:(因為「自以為是」的性格，又再令我犯下大錯，我在這方面實在太不成熟
:(對不起……
:(……(我沒勇氣)

### 小寶寶話：「麻衣，生日快樂！」

● 11月13日，係Sunday Girl佐藤麻衣的生日！祝可愛的她愈大愈可愛，愈黎愈多Fans！
● 佢係邊個？嗯… 希望遲些Japanese Idol版可以介紹一下她吧。
● Charlene + 麻衣 + 柏芝… 我都好忙下喎…
● 一個人三條心，唔多丫可？不過柏芝明顯地被分薄了…
● 上期因為時間問題無寫到編者話，有D唔開心… 不過，上期其實我都幾心緒不寧，唔知寫乜好…
● 《常在我心》出左碟啦~ 睇完，又喊多次~~
● 依家生活時間正常過正常，竟然夜晚八點就想訓，晨早六點彈起身… 愈黎愈覺得自己似個亞伯。
● 繼四個VERSION的「明愛暗戀補習社」後，今次係四個Version的「すきだよ」，我的同事們真有福呢。
● 天氣好凍哦~~ 打字的速度也慢了下來呢~~~

p.s. 想認識麻衣的朋友，可以到 www.satomai.com 看看，那兒也有應援團香港分部的連結。

# EDITORS LIFE

## WORDS FROM GAMEPLAYERS EDITORS

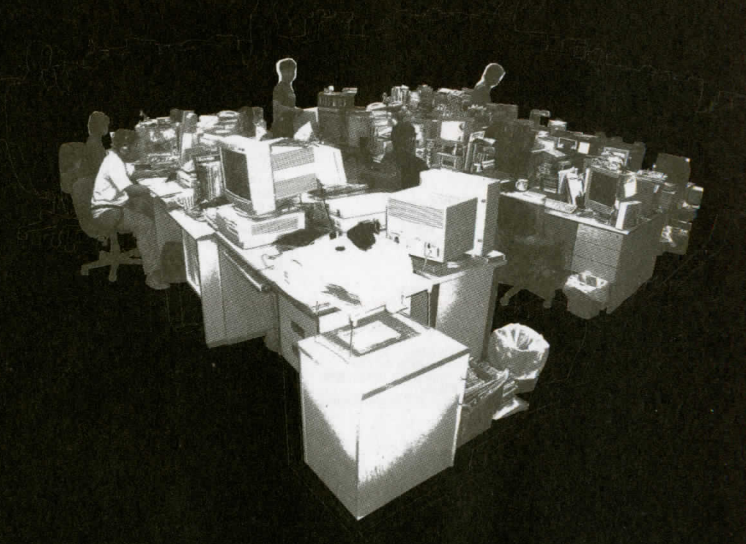
21-11-2001

**杉原第五章**

－大帽山好像是前線重地，有很多CRAYMORE，行軍十分危險……
－大帽山果然是前線重地，拉登在那裡開戰（汗）……
－經過一小時行程，我軍放火部隊終於撤離前線……
－不愧是高達王與鍵盤王，技術一流！
－ZOOM鐵球插爆敵機原來十分精彩。
－式神與VASARA2難度奇高，下次有幸見到，定必奉上大量銀彈！
－小涼（他是男的）好像有很多煩惱，有甚麼事可一定要找我幫忙（當然學術性的除外）。
－科林也有不少問題，希望可以盡快安定下來吧。
－咭意外地被帶走數日，導致我星期日不能提$，因沒$而失約，鎖你……
－日本到底是否世界級？下年自有分曉吧。
－柔軟而純白的翅膀……
－請

**AINHO**

繼續休話一期……



ART AGDO

★：今期新增遊戲
■：資料有改動之遊戲

# PlayStation

## 11 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 22日 | ■pop'n music 5 | KONAMI | 4800日圓 | SLG |
| | DRAGON QUEST IV | ENIX | 6800日圓 | RPG |
| | 惡魔城年代記 惡魔城Dracula(KONAMI THE BEST) | KONAMI | 2800日圓 | ACT |
| | EXCITING BASS 3(KONAMI THE BEST) | KONAMI | 2800日圓 | SPT |
| | 加油伍右衛門大江戶大回轉(KONAMI THE BEST) | KONAMI | 2800日圓 | ACT |
| | 筋肉番付VOL.3最強之挑戰者誕生！(KONAMI THE BEST) | KONAMI | 2800日圓 | ACT |
| | 幻想水滸傳外傳VOL.2 CRYSTAL VALLEY之決鬥(KONAMI THE BEST) | KONAMI | 2800日圓 | AVG |
| | 心跳回憶2 Substories~Leaping School Festival~(KONAMI THE BEST) | KONAMI | 2800日圓 | AVG |
| | 心跳回憶2 對戰PUZZLE玉(KONAMI THE BEST) | KONAMI | 2800日圓 | PUZ |
| | TECHNO BEEBEE(KONAMI THE BEST) | KONAMI | 2800日圓 | PUZ |
| | beatmania THE SOUND OF TOKYO!~PRODUCED BY KONISHI YASUHARU~(KONAMI THE BEST) | KONAMI | 2800日圓 | SLG |
| | MR DRILLER GREAT | NAMCO | 4800日圓 | ACT |
| | ARC THE LAD II(PSOne Books) | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 1800日圓 | RPG |
| | I.Q. FINAL(PSOne Books) | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 1800日圓 | PUZ |
| | 古惑狼2(PSOne Books) | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 1800日圓 | ACT |
| | PARAPPA RAPPER(PSOne Books) | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 1800日圓 | ETC |
| | VIBRIBBON(PSOne Books) | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 1800日圓 | ETC |
| | POPOROGUE(PSOne Books) | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 1800日圓 | RPG |
| | ATLUS BEST COLLECTION PERSONA 2罰 | ATLUS | 2800日圓 | RPG |
| | Major Wave SERIES BAROQUE▲SYNDROME | STING | 1500日圓 | rpg |
| | ★GALLOP RACER 3(PSOne Books) | TECMO | 2200日圓 | RAC |
| | ★刻命館(PSOne Books) | TECMO | 2200日圓 | SLG |
| | ★影牢~刻命館真章~(PSOne Books) | TECMO | 2200日圓 | SLG |
| | ★超級機械人大戰ALPHA(PSOne Books) | BANPRESTO | 2200日圓 | SLG |
| | ★WINNING POST 4(KOEI THE BEST) | KOEI | 2800日圓 | SLG |
| | ★KOEI定番SERIES 麻雀大會II Special | KOEI | 1500日圓 | TAB |
| | ★KOEI定番SERIES 毛利元就 | KOEI | 1500日圓 | SRPG |
| 29日 | ROCKMAN X6 | CAPCOM | 5800日圓 | ACT |
| | Superlite 3in1 SERIES 繪畫PUZZLE1・2・3 | SUCCESS | 2800日圓 | PUZ |
| | Superlite 3in1 SERIES CROSSWORD PUZZLE1・2・3 | SUCCESS | 2800日圓 | PUZ |
| | Superlite 3in1 SERIES 數獨1・2・3 | SUCCESS | 2800日圓 | PUZ |
| | DX人生GAME IV | TAKARA | 5800日圓 | TAB |
| | HAPPY JOGGING IN HAWAII | TWILLIGHT EXPRESS | 2600日圓 | ETC |
| | ZANAC×ZANAC | COMPILE | 4980日圓 | STG |
| | Superlite 1500 SERIES Wu-Tang SHAOLIN STYLE | SUCCESS | 1500日圓 | FIG |
| | Superlite 1500 SERIES TONY HAWK'S PRO SKATER | SUCCESS | 1500日圓 | SPT |
| | Superlite GOLD SERIES 大家之CHESS | SUCCESS | 1800日圓 | TAB |
| | NICE PRICE SERIES VOL.1 日本職業麻雀連盟公認 本格職業麻雀 | DIGICUBE | 2200日圓 | TAB |
| | NICE PRICE SERIES VOL.2 本格將棋指南 | DIGICUBE | 2200日圓 | TAB |
| | ULTRAMAN COSMOS 勇者之誓 | BANDAI | 3800日圓 | ETC |
| | ULTRAMAN COSMOS 勇者之誓(連KIDS STATION控制器版) | BANDAI | 5800日圓 | ETC |
| | 蠟筆小新 和我一起創造回憶！ | BANDAI | 3800日圓 | ETC |
| | 蠟筆小新 和我一起創造回憶！(連KIDS STATION控制器版) | BANDAI | 5800日圓 | ETC |
| | 多拉A夢 秘密之異次元口袋 | BANDAI | 3800日圓 | ETC |
| | 多拉A夢 秘密之異次元口袋(連KIDS STATION控制器版) | BANDAI | 5800日圓 | ETC |
| | 美少女戰士SAILOR MOON WORLD 袖珍兔的快樂每一天 | BANDAI | 3800日圓 | ETC |
| | 美少女戰士SAILOR MOON WORLD 袖珍兔的快樂每一天(連KIDS STATION控制器版) | BANDAI | 5800日圓 | ETC |
| | LEGO LEGO之世界 | BANDAI | 3800日圓 | ETC |
| | SIMULATION RPG 工作室(ENTERBRAIN COLLECTION) | ENTERBRAIN | 2800日圓 | ETC |
| | PANZER FRONT(ENTERBRAIN COLLECTION) | ENTERBRAIN | 2800日圓 | SLG |
| | Superlite 3in1 SERIES NONKURO 1・2・3 | SUCCESS | 2800日圓 | PUZ |
| | ★ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA(PSOne Books) | FROM SOFTWARE | 1800日圓 | ACT |
| | ★ECHO NIGHT#2 眠之支配者(PSOne Books) | FROM SOFTWARE | 1800日圓 | RPG |
| | ★KING'S FIELD II(PSOne Books) | FROM SOFTWARE | 1800日圓 | RPG |
| 11月 | 最終電車(廉價版) | VISIT | 800日圓 | AVG |

## 12 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1日 | ■HARRY POTTER與賢者之石 | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 5300日圓 | AVG |
| 6日 | ■DX百人一首 | TAKARA | 2800日圓 | ETC |
| | WIZARDARY EMPIRE~古之王女~Good Price | STARFISH | 2800日圓 | RPG |
| | GAME VILLAGE THE BEST EVE ZERO | GAME VILLAGE | 2800日圓 | AVG |
| | POKKIRI 1400 壽GRAND PRIX | SYSCOM ENTERTAINMENT | 1400日圓 | ACT |
| | POKKIRI 1400 ACTION BASS | SYSCOM ENTERTAINMENT | 1400日圓 | ACT |
| | 超！有趣的INTERNET「朋友之輪」 | SUNSOFT | 3800日圓 | ETC |
| | 超！有趣的INTERNET「朋友之輪」(連MODEM版) | SUNSOFT | 8800日圓 | ETC |
| | MEMORIAL☆SERIES SUNSOFT Vol.2 | SUNSOFT | 1500日圓 | ETC |
| | ★ARC THE LAD III(PSOne Books) | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 2100日圓 | RPG |
| | ★古惑狼 CANNIVAL(PSOne Books) | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 2200日圓 | ACT |
| | ★古惑狼3(PSOne Books) | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 2200日圓 | ACT |
| | ★激突TORA L'ARC(PSOne Books) | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 2200日圓 | ACT |
| | ★波洛古羅斯物語II(PSOne Books) | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 2400日圓 | RPG |
| | ★WILD ARMS 2ND IGNITION(PSOne Books) | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 2100日圓 | RPG |
| | ★KOEI定番SERIES 水滸傳 天導一零八星 | KOEI | 1500日圓 | SLG |
| | ★KOEI定番SERIES 信長之野望 霸王傳 | KOEI | 1500日圓 | SLG |
| | ★大航海時代IV PORTO ESTADO(KOEI THE BEST) | KOEI | 2800日圓 | SRPG |
| 13日 | MERMAID之季節 | GAME VILAGE | 6800日圓 | AVG |
| | SISTER PRINCESS~PURE STORIES~ | MEDIA WORKS | 4800日圓 | AVG |
| | 心跳☆交通工具大冒險 | SUNSOFT | 3800日圓 | ETC |
| | P-kies21 遊戲之玩具箱 | SUNSOFT | 3800日圓 | ETC |
| | P-kies21 遊戲之玩具箱(連控制器版) | SUNSOFT | 5800日圓 | ETC |
| | SIMPLE 1500 實用SERIES VOL.11 在家中也可做的穴位按摩 | D3 PUBLISHER | 1500日圓 | ETC |
| | SIMPLE 1500 實用SERIES VOL.12 家庭之醫學 診斷事典 | D3 PUBLISHER | 1500日圓 | ETC |
| | MARU王國之人形姬(PSone Books) | 日本一SOFTWARE | 1800日圓 | RPG |
| | LITTLE PRINCESS(PSone Books) | 日本一SOFTWARE | 1800日圓 | RPG |
| | ★太陽之尾巴(PSone Books) | ARTDINK | 1800日圓 | ACT |
| | ★COLIN MCRAE THE RALLY(PSone Books) | SPIKE | 1800日圓 | RAC |
| | ★SYPHON FILTER(PSone Books) | SPIKE | 1800日圓 | ACT |
| | ★全日本PRO WRESTLING~王者之魂~(PSone Books) | SPIKE | 1800日圓 | SPT |
| | ★電光火石MICRORUNNER(PSone Books) | SPIKE | 1800日圓 | 不詳 |
| | ★V-RALLY CHMAPIONSHIP EDITION(PSone Books) | SPIKE | 1800日圓 | RAC |
| | ★GREAT RUGBY~往WORLD CUP之道~(PSone Books) | DAZ | 1800日圓 | SPT |
| | ★來玩政治吧！PROTESTANT(PSone Books) | DAZ | 1800日圓 | 不詳 |
| | ★戰略師團TORA!TORA!TORA!陸戰篇(PSone Books) | DAZ | 1800日圓 | SLG |
| | ★TORA!TORA!TORA!(PSone Books) | DAZ | 1800日圓 | SLG |
| | ★20世紀STRIKER列傳(PSone Books) | DAZ | 1800日圓 | SPT |
| | ★目標！名門棒球部(PSone Books) | DAZ | 1800日圓 | SPT |
| | ★LAKE MASTER PRO 日本縱斷黑鱒紀行(PSone Books) | DAZ | 1800日圓 | SPT |
| | ★TOMB RAIDER(PSone Books) | VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE | 1800日圓 | ACT |
| | ★TOMB RAIDER 2(PSone Books) | VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE | 1800日圓 | ACT |
| 20日 | 百萬富翁 | EIDOS INTERACTIVE | 4800日圓 | ETC |
| | NICE PRICE SERIES VOL.3 BILLIARD KING | DIGICUBE | 2200日圓 | SPT |
| | 飛吧！飛吧！DIET | TWILLIGHT EXPRESS | 3500日圓(預定) | ACT |
| | 伍右衛門 新世代襲名！ | KONAMI | 5800日圓 | ACT |
| | JETCOPTER X | AQUA SYSTEM | 4980日圓 | ACT |
| | SIMPLE 1500 SERIES VOL.79 THE 四川省 | D3 PUBLISHER | 1500日圓 | TAB |
| | SIMPLE 1500 SERIES VOL.80 THE 奪取陣地~WARFIELD 1500 | D3 PUBLISHER | 1500日圓 | ETC |
| | SIMPLE 1500 SERIES VOL.81 THE 戀愛ADVENTURE ~你回來啦~ | D3 PUBLISHER | 1500日圓 | AVG |
| | SIMPLE 1500 SERIES VOL.83 THE WAKEBOARD | D3 PUBLISHER | 1500日圓 | SPT |
| | 實況POWERFUL棒球2001決定版 | KONAMI | 5800日圓 | SPT |
| | Superlite 3in1 SERIES QUIZ集 | SUCCESS | 2800日圓 | ETC |
| | Superlite 3in1 SERIES 釣魚遊戲集 | SUCCESS | 2800日圓 | SPT |
| | Superlite 3in1 SERIES BOARD GAME集 | SUCCESS | 2800日圓 | TAB |
| | ★Major Wave SERIES MARIONETTE COMPANY 2 chu! | MICRO CABIN | 1500日圓 | AVG |
| 27日 | MEMORIAL SEIRES SUNSOFT VOL.3 | SOUNSOFT | 1500日圓 | ETC |
| 下旬 | ■HEIWA Palor!PRO PUNDORI KING SPECIAL | 日本TELNET | 5200日圓 | SLG |
| 12月 | ■今夜也是千兩箱！！2001 | E3 STAFF | 5800日圓 | SLG |
| | ■Doki Doki Pretty League Lovely Star | XING Entertainment | 6800日圓(預定) | SLG |
| | PACHISLOT完全攻略~高砂SUPER PROJECT 2~ | SYSCOM ENTERTAINMENT | 3800日圓 | SLG |
| | NICE PRICE SERIES VOL.4 花札&CARD GAME(暫稱) | DIGICUBE | 2200日圓 | TAB |
| | 熊人布先生 森林之好朋友(連滑鼠版) | ATLUS | 5800日圓 | ETC |
| | 爆轉SHOOT BAYBLADE BAY BATTLE TOURNAMANET | TAKARA | 4800日圓 | ACT |

## 2001 年發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 冬 | ■Major Wave SERIES 日本一麻雀 創龍 | HAMSTER | 1500日圓 | TAB |
| | ■LOVE GAME WAI WAI TENNIS PLUS | HAMSTER | 3800日圓 | SPT |
| | 星之名所 | JORDEN | 5800日圓(預定) | AVG |
| 2001年 | HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地 | MAX FIVE | 4800日圓 | SRPG |
| | 人鳥流 | 日本SYSTEM | 價格未定 | ACT |
| | PUZZLE DE BOWLING | 日本SYSTEM | 價格未定 | PUZ |
| | 蜃氣樓回廊 | PLE STAGE | 價格未定 | AVG |

## 今冬發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ■真・女神轉生II | ATLUS | 4800日圓 | RPG |
| | 東京魔人學園外法帖 | ASMIK ACE ENTERTAINMENT | 6800日圓 | AVG |
| | 東京魔人學園外法帖 特別限定版 | ASMIK ACE ENTERTAINMENT | 9800日圓 | AVG |
| | 蒼鼠俱樂部-i(愛) | JORDON | 4800日圓 | SLG |
| | TALES OF FANDOM VOL.1 | NAMCO | 價格未定 | ETC |

## 2002 年1 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1日 | ★ARMORED CORE MASTER OF ARENA(PSone Books) | FROM SOFTWARE | 1800日圓 | ACT |
| | ★KING'S FIELD III(PSone Books) | FROM SOFTWARE | 1800日圓 | RPG |
| 17日 | ■POKKIRI1400 G.T.A | SYSCOM ENTERTAINMENT | 1400日圓 | ACT |
| | ■POKKIRI1400 VIGILANTE8 | SYSCOM ENTERTAINMENT | 1400日圓 | ACT |
| | Major Wave SERIES ANGEL BLADE | HAMSTER | 1500日圓 | SRPG |
| | Major Wave SERIES THE 放送局 SATELITE TV | HAMSTER | 1500日圓 | SLG |
| | ★SLOTER MANIA 2 | DORART | 5800日圓 | SLG |
| 24日 | ★SUPER PRICE SERIES 花札 | SIREN | 950日圓 | TAB |
| | ★SUPER PRICE SERIES BLOCK&SWITCH | SIREN | 950日圓 | TAB |
| | ★SUPER PRICE SERIES REVERSI | SIREN | 950日圓 | TAB |
| 下旬 | YUKINKO☆BURNING | PRINCESS SOFT | 6800日圓 | AVG |
| 1月 | ZOIDS HELIC共和國vsGAIROS帝國 | TOMY | 5800日圓 | SLG |
| | NICE PRICE SERIES VOL.5 QUIZ(暫稱) | DIGICUBE | 2200日圓 | ETC |
| | NICE PRICE SERIES VOL.6 CHESS & REVERSI(暫稱) | DIGICUBE | 2200日圓 | TAB |
| | ★到處也是一片蔚藍…… | KID | 6800日圓 | AVG |
| | ★到處也是一片蔚藍……(初回限定版) | KID | 6800日圓 | AVG |

## 2002 年 2 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 7日 | MARTIAL BEAT | KONAMI | 12800日圓 | ACT |
| 下旬 | ■MILKY SEASONS | KID | 6800日圓(預定) | AVG |
| | ■減壓 用拳頭來DIET | TWILLIGHT EXPRESS | 3500日圓 | ACT |
| | SHADOW AND SHADOW | PRINCESS SOFT | 6800日圓 | AVG |
| 2月 | ■米奇和米妮之快樂COOKING | ATLUS | 3800日圓 | ETC |
| | ■米奇和米妮之快樂COOKING(連滑鼠版) | ATLUS | 5800日圓 | ETC |
| | 熊人布先生 森林之好朋友 | ATLUS | 3800日圓 | ETC |
| | 熊人布先生 森林之教室 | ATLUS | 3800日圓 | ETC |
| | 熊人布先生 森林之教室(連滑鼠版) | ATLUS | 5800日圓 | ETC |
| | NICE PRICE SERIES VOL.7 PINBALL(暫稱) | DIGICUBE | 2200日圓 | ETC |
| | NICE PRICE SERIES VOL.8 BOWLING(暫稱) | DIGICUBE | 2200日圓 | SPT |

## 2002 年 3 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 7日 | ■來玩撲克吧！~用i-mode來決定冠軍 | PURE SOUND | 3980日圓 | TAB |
| 3月 | MONSTER inc(暫稱) | TOMY | 5800日圓 | ACT |
| | NICE PRICE SERIES VOL.9 (TITLE未定) | DIGICUBE | 2200日圓 | 不詳 |
| | NICE PRICE SERIES VOL.10 (TITLE未定) | DIGICUBE | 2200日圓 | 不詳 |

## 2002 年發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 春 | SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER | SUCCESS | 1500日圓 | ACT |
| | X-MEN MUTANT ACADEMY2 | SUCCESS | 價格未定 | FIG |
| | Major Wave SERIES THE 鬼退治～目標！二代目桃太郎～ | HAMSTER | 1500日圓 | TAB |
| | Major Wave SERIES 心跳SHUTTER CHANCE～組合戀愛的PUZZLE～ | HAMSTER | 1500日圓 | AVG |
| | SHAKA TAMBOURINE！ | SEGA | 價格未定 | SLG |
| | 相乘 | TECMO | 價格未定 | ETC |
| | ★Major Wave SERIES 極 大道棋 | HAMSTER | 1500日圓 | TAB |
| | ★Major Wave SERIES PALM TOWN | HAMSTER | 1500日圓 | 不詳 |
| 2002年 | ■Major Wave 1500 SERIES SWING | HAMSTER | 1500日圓 | 不詳 |

## 發售日未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ■JELLY FISH(廉價版) | VISIT | 1980日圓 | ETC |
| | 私立鳳凰學園3年純真組 | J・WING | 3800日圓(預定) | TAB |
| | FRIENDS～青春之光輝～ | NEC interchannel | 6800日圓(預定) | AVG |
| | 很喜歡網球！ | TOKIN HOUSE | 價格未定 | SPT |
| | 攜帶編集 | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 980日圓 | ETC |
| | 真・女神轉生if | ATLUS | 價格未定 | RPG |
| | 成為職棒隊監督吧！ | BANDAI | 6800日圓 | SLG |
| | PARTS'DIK | BANPRESTO | 5800日圓 | ACT |
| | TIE BREAK | BODY | 價格未定 | SPT |
| | ARKS 1000～目標！究極之召喚師～ | CLEF INVENTION | 價格未定 | AVG |
| | 板田吾郎九段之連珠BPV | CULTURE BRAIN | 1500日圓 | TAB |
| | 本格對戰將棋「聖」BPV | CULTUREBRAIN | 1500日圓 | TAB |
| | OFFICIAL FORMULA 1 RACING | EIDOS INTERACTIVE | 價格未定 | RAC |
| | KNIGHTS OF GENISIS~神之黃昏 | ESCOT | 5980日圓 | SRPG |
| | MAIN ROTAR(暫稱) | F COMPUTER ENTERTAINMENT | 5800日圓 | STG |
| | BATTLE SHIP大和 | LOCKWELL INTERNATIONAL | 3800日圓 | SLG |
| | MERCURIUS PRETTY | NEC INTERCHANNEL | 價格未定 | SLG |
| | PILE-UP MARCH | PROCEED UNI | 5800日圓 | SLG |
| | PACAPACA PASSION SPECIAL | PRODUCE | 4800日圓 | SLG |
| | STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～ | RAY FORCE | 價格未定 | SPRG |
| | STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～ | RAY FORCE | 價格未定 | SPRG |
| | FOUR | TAO HUMAN SYSTEMS | 2500日圓 | PUZ |
| | 爆彈小子SCOOP THE KID(暫名) | Tears | 價格未定 | AVG |
| | Tutankhamen之遺言(暫稱) | WIZARD | 價格未定 | AVG |
| | 私立鳳凰學園PURE HEART 1年生編 實寫版 | J・WING | 3800日圓(預定) | TAB |
| | 私立鳳凰學園NATURAL HEART 2年生編 實寫版 | J・WING | 3800日圓(預定) | TAB |
| | 私立鳳凰學園SWEET HEART 3年生編 實寫版 | J・WING | 3800日圓(預定) | TAB |
| | SIMPLE 1500 SERIES VOL.82 THE 潛水艦 | D3 PUBLISHER | 1500日圓 | ACT |

# PlayStation 2

## 11 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 22日 | ■REZ TRANCE VIBRATOR同梱版 | SEGA | 8800日圓 | STG |
| | ■BRAVO MUSIC X'MAS EDITION | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 2800日圓 | ACT |
| | ALL STAR PROWRESTLING II | SQUARE | 6800日圓 | SPT |
| | REZ | SEGA | 6800日圓 | STG |
| | DREAM AUDITION SUPER HIT DISC 1(暫稱) | PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN | 2900日圓(預定) | ETC |
| | DREAM AUDITION SUPER HIT DISC 2(暫稱) | PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN | 2900日圓(預定) | ETC |
| | 牌CHANGER | AGENDA | 4800日圓 | TAB |
| | SHADOW OF MEMORIES(KONAMI THE BEST) | KONAMI | 2800日圓 | AVG |
| | 冒險時代活劇 伍右衛門(KONAMI THE BEST) | KONAMI | 2800日圓 | ACT |
| | CRAZY TAXI | SEGA | 5800日圓 | RAC |
| | CINEMA SURFING洋畫大全 | VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE | 4800日圓 | ETC |
| | SIMPLE 2000 SERIES VOL.2 THE PARTY GAME | D3 PUBLISHER | 2000日圓 | ETC |
| 29日 | ■刁蠻公主 | 角川書店 | 6800日圓 | RPG |
| | ■太閣立志傳IV | KOEI | 6800日圓 | RPG |
| | ■SUNRISE英雄譚2 | SUNRISE INTERACTIVE | 7800日圓 | SLG |
| | FIFA 2002 ROAD TO FIFA WORLD CUP | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 6800日圓 | SPT |
| | 麻雀霸王 雀莊BATTLE | 每日COMMUNICATION | 2800日圓 | TAB |
| | 和TORO放假 | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 5800日圓 | ETC |
| | ESPN WINTER XGAMES SKATEBOARDING 2002(暫稱) | KONAMI | 6800日圓 | SPT |
| | METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY | KONAMI | 6800日圓 | ACT |
| | LEGAIA DUEL SAGA | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 5800日圓 | RPG |
| | Digital Holmes | ARC SYSTEM WORKS | 6800日圓 | AVG |
| | GUILTY GEAR X PULS | SAMMY | 6800日圓(預定) | FIG |
| | GUILTY GEAR X PULS DX PACK | SAMMY | 9800日圓(預定) | FIG |
| | METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY PREMIUM PACKAGE | KONAMI | 9800日圓 | ACT |
| 下旬 | ■SEED | ARTDINK | 6800日圓 | SLG |

## 12 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 6日 | ■FULL SHOT GOLF | ARTDINK | 4800日圓 | SPT |
| | ■GROWLANCER III THE DUAL DARKNESS | ATLUS | 6800日圓 | SRPG |
| | ■GROWLANCER III THE DUAL DARKNESS(萌萌LUCKY PACK) | ATLUS | 9800日圓 | SRPG |
| | ■CE・PA 2001 | KOEI | 6800日圓 | SPT |
| | ICO | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 5800日圓 | AVG |
| | K-1 WORLD GRAND PRIX 2001(暫稱) | KONAMI | 6800日圓 | FIG |
| | HIPPA LINDA | 角川書店 | 5800日圓 | ACT |
| | VAMPIRE NIGHT | NAMCO | 6800日圓 | STG |
| | 機動戰士GUNDAM 聯邦VS自護 DX | BANDAI | 6800日圓(預定) | ACT |
| | 黎明之MARIKO | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 5800日圓 | ETC |
| | 黎明之MARIKO PERFORMACE PACK(連USB咪版) | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 7980日圓 | ETC |
| 13日 | ■SEAMAN~禁斷之寵物~GAZE博士之實驗島 | ASCII | 6800日圓 | SLG |
| | 零~zero~ | TECMO | 6800日圓 | AVG |
| | 桃太郎電鐵X | HUDSON | 6800日圓 | TAB |
| | SIDEWINDER F | ASMIK ACE ENTERTAINMENT | 6800日圓 | ACT |
| | WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5 FINAL EVOLUTION(暫稱) | KONAMI | 6800日圓 | SPT |
| | PACHISLOT ARUZE王國6 | ARUZE | 5800日圓 | SLG |
| 20日 | ■ADVENTURE OF 東京DISNEY~失去了的寶石之謎~(暫稱) | KONAMI | 6800日圓(預定) | AVG |
| | ■心跳回憶3~在約定的那個地方~限定版 | KONAMI | 9800日圓 | SLG |
| | ■JAK AND DAXTER 舊世界之遺產 | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 5800日圓 | AVG |
| | MoToGP 2 | NAMCO | 6800日圓 | RAC |
| | 對局麻雀 在網上食糊！ | ARIKA | 6800日圓 | TAB |
| | RPG工作室5 | ENTERBRAIN | 7800日圓 | ETC |
| | 古惑狼4 炸裂！魔神POWER | KONAMI | 6800日圓 | ACT |
| | BOMBERMAN KART | HUDSON | 5800日圓 | RAC |
| | 心跳回憶3~在約定的那個地方~ | KONAMI | 6980日圓 | SLG |
| | 實況J LEAGUE PERFECT STRIKER 4(暫稱) | KONAMI | 6800日圓 | SPT |
| | HERMINA AND CULUS～莉莉之鍊金術士的另一個故事～ | GUST | 3980日圓 | AVG |
| | 實況POWERFUL棒球8決定版 | KONAMI | 6800日圓 | SPT |
| 27日 | ■MAXIMO | CAPCOM | 6800日圓 | ARPG |
| | 山佐DIGI WORLD 2 LCD EDITION | YAMASA ENTERTAINMENT | 6800日圓 | SLG |
| | 山佐DIGI WORLD 2 LCD EDITION DX(暫稱) | YAMASA ENTERTAINMENT | 8800日圓 | SLG |
| 上旬 | TVware情報革命SERIES 現代用語之基礎知識2001 | ARTDINK | 4800日圓 | ETC |
| | TVware情報革命SERIES 日本語大辭典 | ARTDINK | 4800日圓 | ETC |
| | TVware情報革命SERIES PRO ATLUS 2002 近畿(暫稱) | ARTDINK | 4800日圓 | ETC |
| | TVware情報革命SERIES PRO ATLUS 2002 首都圈(暫稱) | ARTDINK | 4800日圓 | ETC |
| | TVware情報革命SERIES PRO ATLUS 2002 全國DVD(暫稱) | ARTDINK | 4800日圓 | ETC |





| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | TVware情報革命SERIES PRO ATLUS 2002 東海(暫稱) | ARTDINK | 4800日圓 | ETC |
| | TVware情報革命SERIES 家庭之醫學 | ARTDINK | 4800日圓 | ETC |
| 下旬 | ■GAUNTLET DARK LEGACY | MIDWAY | 6800日圓(預定) | ACT |
| | ■READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2 | MIDWAY | 6800日圓(預定) | SPT |
| 12月 | EX億萬長者GAME | TAKARA | 5800日圓 | TAB |
| | CR熱鬥PAWAURO君 | HACKBERRY | 5800日圓 | SLG |

### 2001 年發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 冬 | Enjoy Magic SERIES vol.1(暫稱) | SUNSOFT | 價格未定 | ETC |
| | 新・BEST PLAY 職業棒球 | ASCII | 7800日圓 | SPT |
| 2001年 | RALLY HARD(暫稱) | IMAGINEER | 價格未定 | RAC |
| | TYPHOON(暫稱) | IMAGINEER | 價格未定 | SLG |

### 今冬發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | CHIKICHIKI MACHINE猛RACE ~BLACK魔王&KENKEN~ | INFOGRAME HUDSON | 6800日圓 | RAC |
| | 封神演義2 | KOEI | 6800日圓 | SRPG |
| | AGE OF EMPIRE II~AGE OF KING~ | KONAMI | 價格未定 | SLG |
| | WILD ARMS ADVANCED 3rd | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 價格未定 | RPG |
| | LEVEL DIVE | ENIX | 價格未定 | AVG |
| | THUNDER STRIKE: OPERATION PHOENIX(暫稱) | EIDOS INTERACTIVE | 價格未定 | STG |
| | 三國志VIII | KOEI | 價格未定 | SLG |
| | ★WINNING POST 5 | KOEI | 6800日圓 | SLG |
| | ★WILD ARMS ADVANCED 3rd PREMIUM BOX | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 價格未定 | RPG |

### 2002 年 1 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1日 | ■GRAN TURISMO CONCEPT 2001 TOKYO | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 3200日圓(預定) | RAC |
| | ■NBA LIVE 2002 | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 6800日圓 | SPT |
| | ★A列車 2001 PERFECT SET | ARTDINK | 6800日圓 | SLG |
| 17日 | ■SIMPLE 2000 SERIES ULTIMATE VOL.1 LOVE SMASH | D3 PUBLISHER | 2000日圓 | SPT |
| | CLIMAX TENNIS WTA TOUR EDITION(暫稱) | KONAMI | 6800日圓(預定) | SPT |
| 24日 | ■MADDEN NFL SUPERBOWL 2002 | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 6800日圓 | SPT |
| | ★EXCITING PRO WRESTLING 3 | YUKES | 6800日圓 | SPT |
| 31日 | ■WAVE RALLY | EIDOS INTERACTIVE | 5800日圓 | SPT |
| | ■HYPER SPORTS 2002 WINTER | KONAMI | 6800日圓 | SPT |
| | ■VIRTUA FIGHTER 4 | SEGA | 6800日圓 | FIG |
| | GRANDIA XTREME | ENIX | 價格未定 | RPG |
| | GRANDIA II | ENIX | 價格未定 | RPG |
| 1月 | ■CHORO Q HG2 | TAKARA | 6800日圓(預定) | RAC |
| | BRAVO MUSIC EXTRA EDITION | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 價格未定 | ACT |
| | LA PUCELLE~光之聖女傳說~ | 日本一SOFTWARE | 6800日圓 | SRPG |
| | LA PUCELLE~光之聖女傳說~(限定版) | 日本一SOFTWARE | 7800日圓 | SRPG |
| | PLARAIL~充滿夢想!~ | TOMY | 6800日圓 | SLG |
| | 最強 東大將棋SPECIAL | 每日COMMUNICATION | 2000日圓 | TAB |
| | ★TARZAN FREE RIDE | UBI SOFT | 6800日圓 | AVG |

### 2002 年 2 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 7日 | ■NHL 2002 | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 6800日圓 | SPT |
| 14日 | ★RIVER FANTASIA~MARIE與妖精物語~ | VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE | 6800日圓 | RPG |
| 2月 | ■最終電車 | VISIT | 5800日圓 | AVG |
| | SPACE CHANNEL 5 PART 2 | SEGA | 價格未定 | ACT |
| | SPACE CHANNEL 5 | SEGA | 價格未定 | ACT |
| | LEMANS 24 HOURS | SEGA | 價格未定 | RAC |
| | 侍~SAMURAI~ | SPIKE | 價格未定 | AVG |
| | 宇宙戰艦大和號ISKANDAR之追憶 | BANDAI | 6800日圓 | SLG |
| | 雜物名作劇場 塗鴉王國 | TAITO | 價格未定 | RPG |
| | XENOSAGA EPIDOE I 力之意志 | NAMCO | 價格未定 | RPG |
| | XENOSAGA EPIDOE I 力之意志 限定版 | NAMCO | 價格未定 | RPG |
| | ★SSX TRICKY | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 5800日圓 | SPT |

### 2002 年 3 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 7日 | 鬼武者2 | CAPCOM | 價格未定 | ACT |
| 3月 | ■幻想水滸傳III | KONAMI | 價格未定 | RPG |
| | ■EX人生GAME | TAKARA | 6800日圓 | TAB |
| | 波洛古羅斯~最初之冒險~ | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 5800日圓 | RPG |
| | ★日美間職業棒球 FINAL LEAGUE | SQUARE | 價格未定 | SPT |

### 2002 年發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 春 | ■PROJECT FIFA WORLD CUP | ELECTORNIC ARTS SQUARE | 6800日圓 | SLG |
| | ■STUNT GP | TAITAS JAPAN | 5800日圓 | RAC |
| | KINGDOM HEARTS | SQUARE | 價格未定 | RPG |
| | FINAL FANTASY XI | SQUARE | 價格未定 | RPG |
| | 創造職業足球會2002 | SEGA | 價格未定 | SLG |
| | SPY HUNTER | MIDWAY | 價格未定 | ACT |
| | LEGION THE LEGEND OF EXCALIBUR | MIDWAY | 價格未定 | RPG |
| | JET DE GO!2 | TAITO | 價格未定 | SLG |
| | ALPINE RACER 3 | NAMCO | 價格未定 | SPT |
| | 心跳回憶 GIRL'S SIDE | KONAMI | 價格未定 | SLG |
| | 機甲世紀G BREAKER LEGEND OF CROWDIA | SUNRISE INTERACTIVE | 7800日圓 | SLG |
| | ROOMMANIA#203 | SEGA | 價格未定 | ETC |
| | TVware情報革命SERIES IMAGE SCATCH(暫稱) | ARTDINK | 4800日圓 | ETC |
| | TVware情報革命SERIES SCORE NOTE(暫稱) | ARTDINK | 4800日圓 | ETC |
| | TVware情報革命SERIES POLYCRAFT(暫稱) | ARTDINK | 4800日圓 | ETC |
| | SHADOW TOWER ABYSS | FROM SOFTWARE | 價格未定 | RPG |
| | HURDY GURDY(暫稱) | EIDOS INTERACTIVE | 價格未定 | PUZ |
| | 實況G1 STABLE 2(暫稱) | KONAMI | 價格未定 | SLG |
| | 劍豪2 | 元氣 | 價格未定 | ACT |
| | SWITCH | SEGA | 價格未定 | AVG |
| | PSYVARIAR COMPLETE EDITION | SUCCESS | 價格未定 | STG |
| | 箱庭鐵道 | SUCCESS | 價格未定 | SLG |
| | RACING GAME CONSTRUCTION | SUCCESS | 價格未定 | ETC |
| | 機甲世紀G BREAKER 第三次CROWDIA大戰(暫稱) | SUNRISE INTERACTIVE | 7800日圓 | SLG |
| | AERO DANCING 4 | SEGA | 價格未定 | SLG |
| | GUN SURVIVOR 3 DINO CRISIS | CAPCOM | 價格未定 | STG |
| 夏 | ARMORED CORE 3 | FROM SOFTWARE | 價格未定 | ACT |
| 秋 | 金礦發現遊戲 一發千金!(暫稱) | FAB COMMUNICATION | 價格未定 | SLG |
| 2002年 | BX | HUDSON | 價格未定 | 不詳 |
| | KING OF COLOSSEUM | SPIKE | 價格未定 | SPT |
| | RIDING SPIRITS | SPIKE | 價格未定 | RAC |
| | A列車2002(暫稱) | ARTDINK | 價格未定 | SLG |
| | WAR JUDGEMENT(暫稱) | ARUZE | 價格未定 | TAB |
| | THE SPLIZER(暫稱) | ARUZE | 價格未定 | AVG |
| | CODE: Inferno(暫稱) | FROM SOFTWARE | 價格未定 | ARPG |
| | AUTO MODELLISTA(暫稱) | CAPCOM | 價格未定 | RAC |
| | DRIFT CHAMP | HUDSON | 價格未定 | RAC |

### 2003 年發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | A列車2003(暫稱) | ARTDINK | 價格未定 | SLG |

### 發售日未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ■STAR OCEAN 3 Till The End Of Time | ENIX | 價格未定 | RPG |
| | ■ESPN NBA 2night 2002 | KONAMI | 6800日圓 | SPT |
| | ■永世名人VI(暫稱) | KONAMI | 價格未定 | TAB |
| | TRIANGLE AGAIN | MIGU ENTERTAINMENT | 價格未定 | AVG |
| | SURVEILLANCE監視者 | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 5800日圓 | AVG |
| | 大廈爆破 | 角川書店 | 3980日圓 | PUZ |
| | POINIE'S POIN | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 5800日圓 | ACT |
| | ROBOCOP | TAITAS JAPAN | 價格未定 | ACT |
| | NET KARAOKE | ERGO SOFT | 6800日圓 | ETC |
| | TUNING CAR RACING GAME(暫稱) | MTO | 5800日圓 | RAC |
| | FLINTSTIONES FEVER! ROCKVEGAS BOX | IDEA FACTORY | 5800日圓 | RAC |
| | NBA HOOPZ | MIDWAY | 價格未定 | SPT |
| | 機動新撰組 | ENTERBRAIN | 價格未定 | RPG |
| | GUN=HEARTS | IDEA FACTORY | 6800日圓 | ACT |
| | 創造職業棒球會2002 | SEGA | 價格未定 | SLG |
| | EXHIBITION OF SPEED | TAITAS JAPAN | 5800日圓 | RAC |
| | 兩人FANTAVISION | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 價格未定 | PUZ |
| | 爆走貨車傳說 3~男花道夢浪漫 | SPIKE | 價格未定 | RAC |
| | 拜借面孔 攝影天國 | IDEA FACTORY | 5800日圓 | ETC |
| | HYPER TOUR | 3D | 價格未定 | SLG |
| | 機動戰士GUNDAM相逢在宇宙中編 | BANDAI | 價格未定 | ACT |
| | BIO HAZARD SERIES(暫稱) | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| | 戰國麻雀「兵」 | CULTURE BRAIN | 5800日圓 | TAB |
| | CRYSTAL ZONE | CULTURE BRAIN | 6800日圓 | PUZ |
| | NUIBETTSU CAFE | CULTURE BRAIN | 6800日圓 | SLG |
| | 山卡之BATTLE(暫稱) | Ecseco | 價格未定 | RAC |
| | EXZOCHIKA(暫稱) | ENIX | 價格未定 | ARPG |
| | BBD2000(暫稱) | ENIX | 價格未定 | ETC |
| | 爆流2 | FUJIMIC | 價格未定 | SPT |
| | BOMBERMAN2001(暫稱) | HUDSON | 價格未定 | ACT |
| | AI圍棋2001(暫稱) | IFOUR | 價格未定 | TAB |
| | AI將棋2001(暫稱) | IFOUR | 價格未定 | TAB |
| | AI麻雀(暫稱) | IFOUR | 價格未定 | TAB |
| | 1 ON 1 GOVERNMENT | JORDAN | 價格未定 | SPT |
| | SOLDNERSCHILD 2(暫稱) | KOEI | 價格未定 | SRPG |
| | 決戰III(暫稱) | KOEI | 價格未定 | SLG |
| | 徹萬 免許皆傳(暫稱) | NAXAT | 價格未定 | TAB |
| | NAVY-FORCE(暫稱) | PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN | 價格未定 | ACT |
| | WORLD NEVERLAND 3(暫稱) | RIVERHILL SOFT | 價格未定 | SLG |
| | Perfect Golf 3(暫稱) | SETA | 價格未定 | SPT |
| | 電線(暫稱) | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 價格未定 | ACT |
| | WRC(暫稱) | SPIKE | 價格未定 | RAC |
| | WSC | SPIKE | 價格未定 | RAC |
| | FIRE PRO WRESTLING(最新作) | SPIKE | 價格未定 | SPT |
| | 通信上海(暫稱) | SUNSOFT | 價格未定 | PUZ |
| | EX日本特急旅行GAME | TAKARA | 價格未定 | TAB |
| | Kunai(暫稱) | TECMO | 價格未定 | ACT |
| | 3D Real Drive(暫稱) | Vial One | 價格未定 | RAC |
| | F-1(暫稱) | VIDEO SYSTEM | 價格未定 | RAC |
| | 聖靈機RAYBLADE 2(暫稱) | WINKY SOFT | 價格未定 | SLG |
| | FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱) | XING ENTERTAINMENT | 價格未定 | FIG |
| | SOUL SURFING(暫稱) | 童 | 價格未定 | ACT |
| | JO JO之奇妙冒險 第5部(暫稱) | CAPCOM | 價格未定 | ACT |
| | 櫻大戰系列 | SEGA | 價格未定 | AVG |
| | CLOCKWORK TOWER 3 | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| | TOPGUN | TAITAS JAPAN | 價格未定 | STG |
| | LOTUS CHALLENGE | TAITAS JAPAN | 價格未定 | RAC |
| | 鐵拳4 | NAMCO | 價格未定 | FIG |
| | 團團轉溫泉2(暫稱) | SEGA | 價格未定 | TAB |
| | AXIS | NAMCO | 價格未定 | 不詳 |
| | BLACK MATRIX 2 | NEC INTERCHANNEL | 價格未定 | SRPG |
| | Kanon | NEC INTERCHANNEL | 價格未定 | AVG |
| | SOUL CALIBUR 2 | NAMCO | 價格未定 | FIG |
| | RIDGE RACER最新作 | NAMCO | 價格未定 | RAC |
| | E.O.E.~崩壞之前夜~(暫稱) | EIDOS INTERACTIVE | 價格未定 | AVG |
| | COMMANDOS 2(暫稱) | EIDOS INTERACTIVE | 價格未定 | SLG |
| | SOUL REAVER 2(暫稱) | EIDOS INTERACTIVE | 價格未定 | AVG |
| | PROJECT EDEN(暫稱) | EIDOS INTERACTIVE | 價格未定 | AVG |
| | ITADAKI STREET 3 將你變成億萬富豪!~連家庭教師!~ | ENIX | 價格未定 | TAB |
| | Frogger The Great Quest(暫稱) | KONAMI | 價格未定 | ACT |
| | ETERNAL ARCADIA | SEGA | 價格未定 | RPG |
| | CLUDCEPT SECOND | SEGA | 價格未定 | TAB |
| | HUNDRED SWORD | SEGA | 價格未定 | SRPG |
| | ★PRIDE(暫稱) | CAPCOM | 價格未定 | SPT |
| | ★CYBER麻雀 東風莊EDITION(暫稱) | KONAMI | 價格未定 | TAB |

## Dreamcast

### 11 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 8日 | 井上涼子~LAST SCENE~ | DATAM POLYSTAR | 4800日圓 | AVG |
| 15日 | 瑪莉與艾莉的鍊金術士 | COOL KIDS | 7800日圓 | RPG |
| | POWER SMASH 2 | SEGA | 5800日圓 | SPT |
| 22日 | REZ | SEGA | 6800日圓 | STG |
| 29日 | PRISM HEART | KID | 6800日圓 | AVG |
| | PRISM HEART初回限定版 | KID | 6800日圓 | AVG |

### 12 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 13日 | 創造球會特大號2 | SEGA | 4800日圓 | SLG |
| 20日 | 櫻大戰ONLINE帝都之悠久每一天 | SEGA | 5800日圓 | ETC |
| | 櫻大戰ONLINE巴里之優雅每一天 | SEGA | 5800日圓 | ETC |
| | 櫻大戰ONLINE帝都之悠久每一天 限定版 | SEGA | 8800日圓 | ETC |
| | 櫻大戰ONLINE巴里之優雅每一天 限定版 | SEGA | 8800日圓 | ETC |
| | 不思義之迷宮 風來之斯寧外傳 女劍士飛鳥見參! | SEGA | 6800日圓 | RPG |
| 27日 | 21 -TwoOne- | PRINCESS SOFT | 6800日圓 | AVG |
| | 21 -TwoOne-初回限定版 | PRINCESS SOFT | 6800日圓 | AVG |
| 12月 | 在吉亞之山丘上睡覺…… | naxat | 6800日圓 | AVG |
| | IF IT HAPPENS… | FUJI COM WORK TRADING | 5800日圓 | ETC |

### 2001 年發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 2001年 | 同窗會again | NEC INTERCHANNEL | 價格未定 | AVG |

### 2002 年發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1月17日 | MISSING PARTS | FOG | 5800日圓 | AVG |
| 1月24日 | ■BOKO夢之達人 | FUJI COM WORK TRADING | 3300日圓 | ETC |
| 2月下旬 | 二重影 | PRINCESS SOFT | 6800日圓 | AVG |
| 2月 | SPACE CHANNEL 5 PART 2 | SEGA | 價格未定 | ACT |
| 3月 | 櫻大戰4~戀愛少女~ | SEGA | 價格未定 | AVG |
| 2002年 | MYSTEREET~不可逆世界的探偵紳士~ | ABEI | 價格未定 | AVG |

### 發售日未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | J LEAGUE SPECTACLE SOCCER (暫稱) | SEGA | 價格未定 | SPT |
| | NHL 2K2 | SEGA | 價格未定 | SPT |
| | NFL 2K2 | SEGA | 價格未定 | SPT |
| | NBA 2K2 | SEGA | 價格未定 | SPT |
| | World Series Baseball 2K系列 | SEGA | 價格未定 | SPT |
| | 創造怪物! | SEGA | 價格未定 | SLG |
| | BOMBER HEHHE | FUJI COM WORK TRADING | 5800日圓 | ETC |
| | MONSTER BREED | NEC INTERCHANNEL | 價格未定 | SLG |
| | CHI Q的朋友們 | NEXTECH | 3800日圓 | ETC |
| | 機動戰士GUNDAM連邦vs自護 | BANDAI | 價格未定 | ACT |
| | NEPPACHI VI@VPACHI~CR尋寶探險隊~ | DAIKOKU電機 | 價格未定 | SLG |
| | Innocent Tears | GLOBAL A ENTERTAINMENT | 價格未定 | SRPG |
| | 虹色天使 | JAPAN CORPORATION | 價格未定 | SLG |
| | TREASURE STRIKE @abarai版 | KID | 價格未定 | ACT |
| | 章魚之MARINE | MICRO CABIN | 價格未定 | PUZ |
| | SENTIMENTAL PRELUDE | NEC INTERCHANNEL | 價格未定 | AVG |
| | DARK EYES(暫稱) | NEXTECH | 價格未定 | RPG |
| | Littledream | PANTHER SOFTWARE | 價格未定 | AVG |

## XBOX

### 2002 年 2 月發售

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 22日 | 幻魔 鬼武者 | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| | AIR FORCE DELTA II | KONAMI | 價格未定 | SLG |
| | SILENT HILL 2 最期之詩 | KONAMI | 價格未定 | AVG |
| | JET SET RADIO FUTURE | SEGA | 價格未定 | ACT |
| 2月 | TRANCE WORLD SURF | INFOGRAME HUDSON | 價格未定 | SPT |

### 2002 年 3 月發售

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 3月 | GUN VALKYRIE | SEGA | 價格未定 | ACT |
| | SEGA GT 2002(暫稱) | SEGA | 價格未定 | RAC |

### 2002 年發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 春 | ■X CHASER | IDEA FACTORY | 價格未定 | RAC |
| | ■DEAD OR ALIVE 3 | TECMO | 價格未定 | FIG |
| | BISTRO CUPIT | SUCCESS | 價格未定 | SLG |
| | 信長之野望 嵐世紀 | KOEI | 價格未定 | SLG |
| | DOUBLE-S.T.E.A.L. | 文化社 | 價格未定 | RAC |
| | 叢~MURAKUMO~ | FROM SOFTWARE | 價格未定 | ACT |
| | PHANTOM CRUSH(暫稱) | 元氣 | 價格未定 | STG |
| | ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP 2 TAP OUT(暫稱) | CAPCOM | 價格未定 | SPT |
| | ★Innocent Tears | 廣美 | 價格未定 | SRPG |
| 2002年 | METAL DUNGEON | PANZER SOFTWARE | 價格未定 | ACT |
| | 紅之海 去吧!前往紅之彼方 | KOEI | 價格未定 | SLG |
| | GAIA BLADE | FROM SOFTWARE | 價格未定 | SRPG |

### 發售日未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | TRIANGLE AGAIN | MIGU ENTERTAINMENT | 價格未定 | AVG |
| | Style Laboratory | O2 | 價格未定 | SLG |
| | MYST III EXILE | MEDIA QUEST | 價格未定 | AVG |
| | PANZER DRAGOON最新作 | SEGA | 價格未定 | STG |
| | MAJIDESU FIGHT! | TAKUYO | 價格未定 | ACT |
| | RUNEBRID | TAKUYO | 價格未定 | SRPG |
| | MASTER SLAVE | TAKUYO | 價格未定 | ARPG |
| | ESN winter X Games snowboarding2002(暫稱) | KONAMI | 價格未定 | SPT |
| | 實況WOLRD SOCCER 2001(暫稱) | KONAMI | 價格未定 | SPT |
| | DINO CRISIS 3(暫稱) | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| | BRAIN BOX(暫稱) | CAPCOM | 價格未定 | SLG |
| | CRAZY TAXI NEXT(暫稱) | SEGA | 價格未定 | RAC |







# SCHEDULE

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | THE HOUSE OF THE DEAD 3 | SEGA | 價格未定 | STG |
| | WORLD BILLARD TORNAMNET BREAK NINE | ASK | 價格未定 | SPT |
| | 式神之城 | MEDIA QUEST | 價格未定 | STG |
| | 真・女神轉生ON LINE(暫稱) | ATLUS | 價格未定 | RPG |
| | 斬 歌舞伎 | 元氣 | 價格未定 | FIG |
| | SOUL CALIBUR 2 | NAMCO | 價格未定 | FIG |
| | DEAD TO LIGHTS(暫稱) | NAMCO | 價格未定 | AVG |
| | RIDGE RACER最新作 | NAMCO | 價格未定 | RAC |
| | 名稱未定 | NAMCO | 價格未定 | AVG |
| | KINGDOM UNDER FIRE II | PANDAGRAM | 價格未定 | SLG |
| | RELICS | BOTHTEC | 價格未定 | RPG |
| | 格鬥超人～Fighting Super Hero～ | MICROSOFT | 價格未定 | FIG |
| | JOCKEY'S ROAD | MICROSOFT | 價格未定 | RPG |
| | 天空-TENKU- | MICROSOFT | 價格未定 | ACT |
| | NEZUMIX | MICROSOFT | 價格未定 | ACT |
| | HALO | MICROSOFT | 價格未定 | AVG |
| | PROJECT GOTHAM | MICROSOFT | 價格未定 | RAC |
| | MAXIMUM CHASE | MICROSOFT | 價格未定 | ACT |
| | SEGA GT APPEND DISC(暫稱) | SEGA | 價格未定 | RAC |
| | SEGA GT ONLINE(暫稱) | SEGA | 價格未定 | RAC |
| | PANZER DRAGOON 最新作(暫稱) | SEGA | 價格未定 | STG |
| | PHANTASY STAR ONLINE(暫稱) | SEGA | 價格未定 | RPG |

## NINTENDO 64

### 12月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 20日 | BOMBERMAN 64 | HUDSON | 5800日圓 | ACT |

## Nintendo Gamecube

### 11月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 21日 | 大亂鬥SMASH BROTHER DX | 任天堂 | 6800日圓 | ACT |

### 12月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 7日 | UNIVERAL STUDIO JAPAN | KEMCO | 6800日圓(預定) | AVG |
| 14日 | 動物之森+(PLUS) | 任天堂 | 6800日圓 | ETC |
| 20日 | SONIC ADVENTURE 2 BATTLE | SEGA | 6800日圓 | ACT |
| 27日 | ■SSX TRICKY | ELECTRONIC ARTS SQAURE | 5800日圓 | SPT |

### 今冬發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | STAR WARS ROUGE SQUADRON II(暫稱) | ELECTRONIC ART SQUARE | 6800日圓 | ACT |
| | RUNE(暫稱) | FROM SOFTWARE | 6800日圓(暫稱) | ARPG |

### 2002年發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1月24日 | VIRTUA STRIKER 3 VER.2002 | SEGA | 6800日圓 | SPT |
| 1月31日 | ■HYPER SPORTS 2002 WINTER | KONAMI | 6800日圓 | SPT |
| 1月 | ETERNAL DARKNESS 被邀請之13人(暫稱) | 任天堂 | 6800日圓 | AVG |
| 2月 | STARFOX ADVENTURE DINASOUR PLANET | 任天堂 | 價格未 | ARPG |
| 3月22日 | BIO HAZARD | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| 3月下旬 | BATMAN DARK TOMORROW | KEMCO | 價格未定 | ACT |
| 3月 | 動物番長 | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| 5月 | 滾動卡比2(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| 春 | BOMBERMAN GENERATION | HUDSON | 價格未定 | ACT |
| | 實況WORLD SOCCER 2002(暫稱) | KONAMI | 價格未定 | SPT |
| 夏 | GOLD MOUNTAIN | FROM SOFTWARE | 價格未定 | ARPG |
| | MARIO SUNSHINE(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| 冬 | 山卡BATTLE(暫稱) | 元氣 | 價格未定 | RAC |
| 2002年 | 薩爾達傳說GC(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | ARPG |
| | BLOODY ROAR EXTREME | HUDSON | 價格未定 | FIG |

### 發售日未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | NEVERLAND SAGA | IDEA FACTORY | 價格未定 | SRPG |
| | PHANTASY STAR ONLINE for GC | SEGA | 價格未定 | RPG |
| | BIO HAZARD 0 | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| | SOUL CALIBUR 2(暫稱) | NAMCO | 價格未定 | FIG |
| | 新・巨人之DOSHIN 1(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | SLG |
| | DISNEY MICKEY(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | 不詳 |
| | 1080° GC(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | SPT |
| | DONKEY KONG RACING(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | RAC |
| | METROID PRIME(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| | BIO HAZARD 2 | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| | BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| | BIO HAZARD CODE:VERONICA 完全版 | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| | BIO HAZARD 4(暫稱) | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| | ETERNAL ARCADIA | SEGA | 價格未定 | RPG |

## Game Boy

### 11月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 22日 | CHIKICHIKI猛RACE | SYSCOM ENTERTAINMENT | 3600日圓 | RAC |

### 12月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1日 | HARRY POTTER與賢者之石 | ELECTRONIC ARTS SQAURE | 4800日圓 | RPG |
| 6日 | 櫻大戰GB2 THUNDER BOLT大作戰 | SEGA | 5800日圓 | AVG |
| | 櫻大戰GB2 THUNDER BOLT大作戰 初回限定版 | SEGA | 6800日圓 | AVG |
| 13日 | 美妮&FRIENDS~找尋夢之王國~ | HUDSON | 4800日圓(預定) | AVG |
| 14日 | LOONEY TUNES COLLECTOR MARTIAN QUEST！ | SYSCOM ENTERTAINMENT | 3700日圓 | RPG |
| 21日 | SHAMAN KING 超・占事略決 努力編 | KING RECORD | 3980日圓 | ETC |
| | SHAMAN KING 超・占事略決 燃燒編 | KING RECORD | 3980日圓 | ETC |
| | 我的廚房 | KIRAT | 3980日圓 | 不詳 |
| 24日 | ★將棋3 | PONY CANYON | 4800日圓 | TAB |
| 12月 | SILVENIA FAMILY 3 星夜之沙漏 | EPOCH社 | 4300日圓 | AVG |

### 今冬發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | MEDAROT 5 煤竹松之轉校生 盔甲蟲 | IMAGINEER | 價格未定 | RPG |
| | MEDAROT 5 煤竹松之轉校生 桑型蟲 | IMAGINEER | 價格未定 | RPG |

### 2002年發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1月 | 漢字BOY 3 | J・WING | 5800日圓(預定) | ETC |
| 2月 | ■聽Dr. LIN的說話 戀愛之LIN風水 | HUDSON | 3980日圓 | AVG |
| | MONSTER TRAVELLER | TAITO | 4300日圓 | RPG |
| 4月12日 | ★我的餐廳 | KIRAT | 3980日圓 | 不詳 |
| 夏 | FROM TV ANIMATION ONE PIECE 幻之GRAND LINE冒險記 | BANPRESTO | 價格未定 | RPG |
| 2002年 | ■XtremeWheels目標是BMX Champion！ | SPIKE | 4300日圓 | RAC |
| | ■KLUSTAR | SPIKE | 4300日圓 | PUZ |

### 發售日未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 咕嚕咕嚕好朋友 | STING | 價格未定 | AVG |
| | GO!GO!順風車 2 | J WING | 4800日圓(預定) | RAC |
| | ★HELLO KITTY之HAPPY HOUSE | MTO | 價格未定 | ETC |

## Game Boy Advance

### 11月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 22日 | ADVENTURE OF 東京DISNEY | KONAMI | 5800日圓 | ETC |
| 29日 | GURU LOGIC CHAMP | COMPILE | 4980日圓 | PUZ |
| 30日 | ■三國志 | KOEI | 6800日圓 | SLG |
| | 機械化軍隊 | KEMCO | 價格未定 | SLG |
| | 億萬富翁GAME 搶奪大作戰！ | TAKARA | 4800日圓 | TAB |
| | 激鬥 CAR BATTLER GO！ | VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE | 4800日圓 | RPG |
| | ZOIDS SAGA | TOMY | 5400日圓 | RPG |

### 12月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 6日 | ■筋肉番付~決定！奇蹟之完全制霸~ | KONAMI | 5800日圓 | ACT |
| | 爆轉SHOOT BAYBLADE激鬥！最強BLADER | BROCCOLI | 5300日圓 | ACT |
| 7日 | ■ADVANCE RALLY | MTO | 4980日圓 | RAC |
| | MONSTER FARM ADVANCE | TECMO | 5800日圓 | SLG |
| | NAMCO MUSEUM | NAMCO | 3800日圓 | ETC |
| | 創造學校！ADVANCE | VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE | 4980日圓 | SLG |
| | MAGICAL VACATION | 任天堂 | 4800日圓 | RPG |
| | 大戰略 FOR GAMEBOY ADVANCE | MEDIAKITE | 4980日圓 | SLG |
| 13日 | COLUMNS CROWN | SEGA | 4800日圓 | PUZ |
| | 實況WORLD SOCCER POCKET | KONAMI | 5800日圓 | SPT |
| 14日 | ■SUPER MARIO ADVANCE 2 | 任天堂 | 4800日圓 | ACT |
| | BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE 2 | CAPCOM | 4800日圓 | RPG |
| | SK8~TONY HAWK'S PRO SKATER 2 | SUCCESS | 4800日圓 | SPT |
| | SANSARA NARGA 1X2 | VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE | 4980日圓 | RPG |
| | 機動天使ANGELIC LAYER 岬與夢之天使們 | EPOCH社 | 5500日圓 | RPG |
| | 上海ADVANCE | SUNSOFT | 4800日圓 | TAB |
| 20日 | SONIC ADVANCE | SEGA | 5800日圓 | ACT |
| | 烈火之炎 THE GAME | KONAMI | 5800日圓 | FIG |
| | ESPN winter Xgames Snowboarding(暫稱) | KONAMI | 價格未定 | SPT |
| | EXCITING BASS(暫稱) | KONAMI | 5800日圓 | SPT |
| | 杜魯尼可之大冒險2 ADVANCE～不思義之迷宮～ | ENIX | 5980日圓 | RPG |
| 21日 | ■MUTSU | TOMY | 5200日圓 | SLG |
| | ■PINKY MONKEY TOWN | STAR FISH | 4800日圓 | ETC |
| | ■唐老鴨 ADVANCE | UBI SOFT | 5300日圓 | ACT |
| | BREATH OF FIRE II～使命之子～ | CAPCOM | 4800日圓 | RPG |
| | 鐵拳ADVANCE | NAMCO | 5300日圓 | FIG |
| | ★SUPER PUZZLE BUBBLE ADVANCE | TAITO | 4800日圓 | PUZ |
| | ★日本職業麻雀連盟公認 徹萬ADVANCE～免許皆傳SERIES～ | 加賀TEC | 4800日圓 | TAB |
| 28日 | GRANBO | CAPCOM | 5300日圓 | RPG |
| 下旬 | ■SLOT！PRO ADVANCE 寶船&大江戶櫻吹雪 | 日本TELNET | 4800日圓 | SLG |
| 12月 | SNAP KIDS | ENIX | 價格未定 | RPG |
| | ★SWEET COOKIE PIE | CULTURE BRAIN | 4800日圓 | AVG |

### 2001年發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 秋 | WIZARDARY SUMMONER | MEDIA RING | 價格未定 | RPG |
| | 大麻雀。(暫稱) | HORI | 價格未定 | TAB |

### 今冬發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ■BLENDER BLOS | INFOGRAMES HUDSON | 5200日圓 | ACT |
| | BLACK BLACK | CAPCOM | 價格未定 | RPG |
| | FIRE EMBLEM封印之劍(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | SLG |
| | WORLD ADVANCE SOCCER~往勝利之道~ | HANGS ON ENTERTAINMENT | 5200日圓(預定) | SPT |
| | 青蛙B BACK | 角川書店 | 5800日圓(預定) | RPG |

### 2002年1月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1日 | ■THE KING OF FIGHTERS EX ~NEO BLOOD~ | MARVELOUS ENTERTAINMENT | 5800日圓 | FIG |
| 10日 | 幽靈大屋之二十四小時 | GLOBAL A ENTERTAINMENT | 價格未定 | ETC |
| 11月 | PACMAN COLLECTION | NAMCO | 3800日圓 | ACT |
| 17日 | GRADIUS GENERATION | KONAMI | 5800日圓 | STG |
| 31日 | ★HYPER SPORTS 2002WINTER | KONAMI | 5800日圓 | SPT |
| 1月 | ■STREET FIGHTER ZERO 3↑ | CAPCOM | 4800日圓 | FIG |
| | TOMATO ADVENTURE(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | RPG |
| | 傳說之STARFEE(暫稱) | 任天堂 | 3800日圓 | ACT |

### 2002年2月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 7日 | ■BOMBERMAN MAX 2 BOMBERMAN EDITION | HUDSON | 5200日圓 | ACT |
| | ■BOMBERMAN MAX 2 MAX EDITION | HUDSON | 5200日圓 | ACT |
| 2月 | ■伍右衛門 NEWAGE出動！(暫稱) | KONAMI | 價格未定 | ACT |
| | DIDIKONG PILOT(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | RAC |
| | WOODY WOOD BECKER(暫稱) | KEMCO | 價格未定 | ACT |
| | ESTOPOLIS外傳(暫稱) | TAITO | 價格未定 | RPG |
| | 黑鬍子之來玩高爾夫球吧 | TOMY | 5200日圓 | SPT |
| | ★LUNA LEGEND | MEDIA RING | 價格未定 | RPG |

### 2002年3月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 3月 | MONSTERinc(暫稱) | TOMY | 5200日圓 | ACT |
| | 蒼鼠太郎3(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | ETC |
| | 黑鬍子PUZZLE(暫稱) | TOMY | 5200日圓 | PUZ |
| | 鬥魂烈傳ADVANCE | TOMY | 5200日圓 | SPT |
| | ★FINAL FIRE PRO WRESTLING～夢之團體運營～ | SPIKE | 價格未定 | SPT |

### 2002年4月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4月 | DIGICO COMMUNICATION | BROCCOLI | 價格未定 | ETC |

### 2002年發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 春 | ■CINDERELLA GBA(暫稱) | CULTURE BRAIN | 價格未定 | SLG |
| | GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION | SAMMY | 價格未定 | FIG |
| | DOMO君之不思義電視(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | ETC |
| | HAPPY PANECCHU！(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | PUZ |
| | BATLAND(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | FIG |
| | LUNA BREATH(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | RPG |
| | 黃金之太陽～失去之時代～(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | RPG |
| | THE PINBALL OF THE DEAD | SEGA | 價格未定 | ETC |
| | SHINING SOUL | SEGA | 價格未定 | RPG |
| | 創造職業棒球會！ADVANCE | SEGA | 價格未定 | RPG |
| | ★職業麻雀「兵」EX ADVANCE | CULTURE BRAIN | 價格未定 | TAB |
| | ★ELEVATOR ACTION&PUZZLE BUBBLE(暫稱) | MEDIA KITE | 價格未定 | ACT&PUZ |
| 夏 | DONKEY KONG COCONUT CRACKER | 任天堂 | 價格未定 | PUZ |
| | SABRE WOLF | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| 2002年 | POCKET MONSTER GAMEBOY ADVANCE(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | RPG |
| | 頭文字D ANOTHER STAGE(暫稱) | SAMMY | 價格未定 | RAC |

### 發售日未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ■READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2 | MIDWAY | 價格未定 | FIG |
| | MAJIKONE | SOFTMAX | 4800日圓 | PUZ |
| | GAME BOY WARS ADVANCE | 任天堂 | 4800日圓 | SLG |
| | Frogger | KONAMI | 價格未定 | ACT |
| | 攜帶電獸TELEFANG 2 SPEED | SMILE SOFT | 價格未定 | RPG |
| | 攜帶電獸TELEFANG 2 POWER | SMILE SOFT | 價格未定 | RPG |
| | 馬穴大作戰(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | SRPG |
| | GAMEBOY MUSIC(暫稱) | 任天堂 | 6800日圓 | SLG |
| | MAIL CUTE | KONAMI | 5800日圓 | ETC |
| | KID CROWN之CRAZY CHESS(暫稱) | KEMCO | 價格未定 | ACT |
| | 鼻尖合戰 | 任天堂 | 價格未定 | 未定 |
| | SUPER MARIO ADVANCE 3(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| | METROID FOR GAMEBOY ADVANCE(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| | EZ-TALK 中級編(暫稱) | KEYNET | 價格未定 | ETC |
| | 綿羊之感覺 | CAPCOM | 價格未定 | ACT |
| | ★伍右衛門(暫稱) | KONAMI | 5800日圓 | 不詳 |

## Wonder Swan

### 11月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 15日 | FINAL LAPS SPECIAL | BANDAI | 4500日圓 | RAC |

### 12月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 13日 | SUPER ROBOT 大戰COMPACT for Wonderswancolor | BANPRESTO | 4800日圓 | SLG |
| 20日 | XI[sai]Little | BANDAI | 3800日圓 | PUZ |
| 上旬 | DIGIMON TAMERS BRAVE TAMER | BANDAI | 4580日圓 | RPG |
| 12月 | ROMANCING SAGA | SQUARE | 價格未定 | RPG |
| | 半熟英雄 | SQUARE | 5200日圓(預定) | SRPG |

### 2001年發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 冬 | DIGIMON TAMERS NETWORK TAMER(暫稱) | BANDAI | 3980日圓 | RPG |

### 2002年發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1月3日 | FromTV Animation ONE PIECE~TRESURE WARS~ | BANDAI | 4500日圓 | ETC |
| 1月 | GRANSTA CHRONICLE | OMEGA MICOT | 5200日圓 | SRPG |
| 2月 | SD GUNDAM OPERATION U.C. | BANDAI | 3980日圓 | ACT |
| 春 | GOLDEN AXE | BANDAI | 價格未定 | ACT |

### 發售日未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 機動戰士GUNDAM MSPLATOON.COM | BANDAI | 價格未定 | SLG |
| | FINAL FANTASY III | SQUARE | 價格未定 | RPG |
| | FRONT MISSION | SQUARE | 價格未定 | SRPG |
| | DICE DE CHOCOBO | SQUARE | 價格未定 | TAB |
| | 魔界塔士SAGA | SQUARE | 價格未定 | RPG |
| | 犬夜叉2(暫稱) | BANDAI | 價格未定 | 不詳 |
| | 機動戰士GUNDAM VOL.3(暫稱) | BANDAI | 價格未定 | SLG |
| | DIGIMON CARD BATTLE(暫稱) | BANDAI | 價格未定 | 不詳 |
| | ★FINAL FANTASY IV | SQUARE | 價格未定 | RPG |
| | ★RUNDIM | DIGITAL DREAM | 價格未定 | STG |










各位讀者假如想得到我們本期送出的珍貴禮品，只需要在本頁的表格上填上你的個人資料並回答一份簡單的問卷，寄回香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心四十樓，並註明「回覆問卷」，我們便會從所有回覆問卷的讀者中抽出獲獎的幸運兒，而且所有回覆問卷的讀者更可以到本編輯部抄取由我們提供的各種遊戲SPECIAL SAVE!

## 個人資料

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿

性別：□男 □女

年齡：＿＿＿＿＿＿＿＿

職業：＿＿＿＿＿＿＿＿

身份證號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿

聯絡方法(電話或E-mail)：＿＿＿＿＿＿＿＿

[註：以上個人資料只會作贈送獎品時核對身份之用。]

## 問卷內容

閣下會給本期的內容整體值多少分數？ □
(請在方格上填上分數。1分為最低，10分最高。)

閣下選擇購買本誌的原因是? (可選擇超過一項)

- □ 本誌的遊戲攻略資料詳盡
- □ 本誌內容資料夠新夠快
- □ 本誌的內容夠專業準確、分析獨到
- □ 本誌的副刊內容豐富
- □ 本誌的專題特集吸引
- □ 本誌的排版精美
- □ 本誌的封面精美

其他：＿＿＿＿＿＿＿＿

請問閣下現時擁有以下哪一些遊戲主機?

- □PLAYSTATION
- □PLAYSTATION2
- □DREAMCAST
- □NINTENDO 64
- □GAMEBOY / GAMEBOY COLOR
- □GAMEBOY ADVANCE
- □NEOGEO
- □WONDERSWAN / WONDERSWAN COLOR

閣下未來打算購買以下哪一些遊戲主機?

- □PLAYSTATION2
- □XBOX
- □GAMECUBE
- □DREAMCAST
- □NINTENDO 64
- □PLAYSTATION
- □GAMEBOY / GAMEBOY COLOR
- □GAMEBOY ADVANCE
- □WONDERSWAN / WONDERSWAN COLOR
- □NEOGEO

閣下最喜歡本期的哪一些欄目?
(參考右方列出的欄木資料，在方格內填上代該表欄木的數字。最多可填上五個選擇。)

1.□ 2.□ 3.□ 4.□ 5.□

閣下最不喜歡本期的哪一些欄目?
(參考右方列出的欄木資料，在方格內填上代該表欄木的數字。最多可填上五個選擇。)

1.□ 2.□ 3.□ 4.□ 5.□

### 《GAMEPLAYERS MAGAZINE VOL.25》內容一覽：

(1) EDITORIAL (遊戲時事評論)
(2) NEWS HEADLINE (遊戲相關新聞)
(3) LOCAL NEWS (本地遊戲新聞)
(4) RANKING (各類排行榜)
(5) FEATURE：XBOX發售大特集 (專題特集)
(6) NEW GAME EXPRESS (即將推出遊戲介紹)
(7) NOW ON SALE (新推出遊戲介紹)
(8) HOW TO WIN：KING OF FIGHTER 2001
(9) HOW TO WIN：正義之朋友 (遊戲攻略)
(10) HOW TO WIN：THE警察官 新宿24小時 (遊戲攻略)
(11) HOW TO WIN：BUSIN (遊戲攻略)
(12) HOW TO WIN：PIKMIN (遊戲攻略)
(13) HOW TO WIN：KING'S FIELD IV (遊戲攻略)
(14) HOW TO WIN：VIRTUA FIGHTER 4 (遊戲攻略)
(15) HOW TO WIN：GUN SURVIVOR 2 BIOHAZARD ~CODE：Veronica~ (別冊攻略)
(16) EDITOR'S CHOICE (編輯之選)
(17) COLUMNS：天堂路 (專欄)
(18) ARCADE (街機介紹)
(19) PC GAME (電腦遊戲)
(20) JAPANESE IDOL (日本偶像介紹)
(21) CHEATS (遊戲秘技)
(22) LETTERS (讀者來信)
(23) MUSIC (日本樂壇專頁)
(24) HOBBY (玩具模型介紹)
(25) ANIME (動畫介紹)
(26) GALLERY (讀者投稿)
(27) ENCYLOPAEDIA (遊戲百科)
(28) RETRO GAMES (懷舊遊戲回顧)
(29) EDITOR'S NOISE (編輯觀點)
(30) RUMOR MILL (流言板)
(31) 讀者參與計劃 魔洞神龍TRPG
(32) EDITOR'S VOICE (編者話)

除了本誌之外你還閱讀哪一些遊戲雜誌?

- □ GAME PLUS
- □ GAME WAVE
- □ GAME STATION
- □ GAME WEEKLY
- □ PC PLAYER
- □ 日文遊戲雜誌
- □ GAME NEXT

閣下期望本誌未來能夠增加哪一些內容？＿＿＿＿＿＿＿＿

閣下認為本誌在哪一個方面是最有待改善的呢？＿＿＿＿＿＿＿＿

最近兩個星期閣下最喜歡玩哪一些遊戲作品 (包括電視及電腦遊戲)? ＿＿＿＿＿＿＿＿

# QUESTIONNAIRE





## 參加抽獎讀者注意事項：

1）我們會個別通知所有獲獎的讀者有關領取禮品的事宜。
2）獲通知的讀者需親臨本誌編輯部領取禮品，並須出示身份証以便核對身份。

## 抄取SAVE DATA的讀者注意事項：

1）請在下方列出的「今期SAVE DATA一覽」中註明你想抄取的遊戲資料內容
2）讀者須自備有足夠空位的MEMORY CARD
3）請於星期三至星期六早上11時至下午5時，親臨本誌編輯部抄取資料
4）請出示身份證以便轄對身份

**今期SAVE DATA一覽(請在你需要的SAVE資料後面的方格上畫上記號)**

| 遊戲名稱 | 機種 | SAVE內容 | 所需容量 | |
|---|---|---|---|---|
| ACE COMBAT | PS | 可選用所有MISSION及戰機 | 1 BLOCKS | ☐ |
| BREATH OF FIRE IV | PS | 出現「電擊屋」 | 1 BLOCKS | ☐ |
| COOL BOARDERS 4 | PS | 可選用所有模式及賽道 | 1 BLOCKS | ☐ |
| DEAD OR ALIVE | PS | 可選用所有角色 | 1 BLOCKS | ☐ |
| DINO CRISIS | PS | 隱藏服裝及無限大砲 | 1 BLOCKS | ☐ |
| EHRGEIZ | PS | 可選用FF7的角色 | 2 BLOCKS | ☐ |
| GUNDAM THE BATTLE MASTER 2 | PS | 可選用所有MS | 1 BLOCKS | ☐ |
| INFINITY | PS | 全CG GALLERY有齊 | 2 BLOCKS | ☐ |
| PSYCHIC FORCE 2 | PS | 可選用所有角色 | 1 BLOCKS | ☐ |
| R・TYPE Δ | PS | 可選用隱藏機 | 1 BLOCKS | ☐ |
| SD GUNDAM GGENERATION | PS | 全機體圖鑑 | 2 BLOCKS | ☐ |
| STREET FIGHTER EX 2 PLUS | PS | 可選用所有角色 | 1 BLOCKS | ☐ |
| STREET FIGHTER ZERO 3 | PS | 可選用所有角色 | 1 BLOCKS | ☐ |
| WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 4 | PS | 可選用隱藏TEAM及場地 | 2 BLOCKS | ☐ |
| 大家的哥爾夫 | PS | 可選用所有角色 | 3 BLOCKS | ☐ |
| 大家的哥爾夫2 | PS | 可選用所有角色 | 2 BLOCKS | ☐ |
| 久遠之絆 | PS | 全CG GALLERY有齊 | 1 BLOCKS | ☐ |
| 鬥神傳3 | PS | 可選用所有角色 | 1 BLOCKS | ☐ |
| 頭文字D | PS | 可選用所有車及賽道 | 1 BLOCKS | ☐ |
| 電車GO | PS | 可鑑賞全路線MOVIE | 1 BLOCKS | ☐ |
| 悠久幻想曲ALL STAR Project | PS | 全圖片及授業課程Data | 1 BLOCKS | ☐ |
| 瑪魯王國之人形公主 | PS | 可選用8個隱藏公仔 | 1 BLOCKS | ☐ |
| 機動戰士GUNDAM 馬沙之反擊 | PS | 可選用所有MS | 1 BLOCKS | ☐ |
| 鐵拳 | PS | 可選用DEVIL KAZUYA | 1 BLOCKS | ☐ |
| 鐵拳2 | PS | 可選用所有角色 | 1 BLOCKS | ☐ |
| 鐵拳3 | PS | 可選用所有角色及隱藏模式 | 1 BLOCKS | ☐ |
| 鬼武者 | PS2 | 可選用熊貓服 | 420 KB | ☐ |
| BLOODY ROAR 3 | | 可選用所有角色 | 130 KB | ☐ |
| BLOOD THE LAST VAMPIRE | | 全ENDING記錄 | 166KB | ☐ |
| WINNING ELEVEN 5 | PS2 | 可選用所有隱藏TEAM & 全英文名 | 108KB | ☐ |
| ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE | PS2 | 齊隱藏PARTS & 全版面選擇可能 | 81KB | ☐ |
| GRAN TURISMO 3A-spec | PS2 | 金錢MAX | 1BLOCKS | ☐ |

# Ultima Online *History*

# 歷史大回顧

## 網絡遊戲的長青樹
## Ultima Online歷史大回顧

Dark Age Of Camelot
RvR大戰一觸即發！

Moter City Online
第一手試玩報告



魔力寶貝
笑傲江湖網路版
龍族
天堂
EverQuest
Anarchy Online
馬場大亨Online
愛情街11號
Midgard
Earth and Beyond Online
Shining Lore
Final Fantasy 11

Gameplayers Online Magazine
2001.11.16 issue 008

